



TUGAS AKHIR RI 141501

DESAIN INTERIOR HOTEL EXOTIC KOMODO DENGAN KONSEP BUDAYA MANGGARAI DAN JAWA

NABILA DHIA LAHURY
NRP 3813100059

Dosen Pembimbing:
Ir. Adi Wardoyo, MMT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR HOTEL EXOTIC KOMODO DENGAN
KONSEP BUDAYA MANGGARAI DAN JAWA**

NABILA DHIA LAHURY
NRP 3813100059

Dosen Pembimbing:
Ir. Adi Wardoyo, MMT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



FINAL PROJECT RI 141501

**INTERIOR DESIGN OF EXOTIC KOMODO HOTEL WITH THE
CONCEPT OF MANGGARAI AND JAVANESE CULTURE**

NABILA DHIA LAHURY
NRP 3813100059

Advisor:
Ir. Adi Wardoyo, MMT.

DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN
Faculty of Civil Engineering and Planning
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN INTERIOR HOTEL EXOTIC KOMODO
DENGAN KONSEP BUDAYA MANGGARAI DAN JAWA**

TUGAS AKHIR


Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

Pada
Jurusan Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**NABILA DHIA LAHURY
NRP 3813100059**

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :


Ir. Adi Wardoyo, MMT.
NIP 195410081980031003



SURABAYA,

JULI 2017

DESAIN INTERIOR HOTEL EXOTIC KOMODO DENGAN KONSEP BUDAYA MANGGARAI DAN JAWA

Nama : Nabila Dhia Lahury
NRP : 3813100059
Jurusan : Desain Interior
Dosen Pembimbing : Ir. Adi Wardoyo, MMT.

ABSTRAK

Taman Nasional Komodo menjadi daya tarik bagi banyak wisatawan khususnya wisatawan mancanegara. Untuk mencapai lokasi tersebut mayoritas wisatawan akan singgah di kota Labuan Bajo, ibukota Kabupaten Manggarai Barat. Sehingga banyak akomodasi pariwisata yang didirikan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan. Salah satunya yaitu Hotel Exotic Komodo yang terletak di depan Bandara Komodo. Hotel dilengkapi dengan restoran dan galeri souvenir yang bebas diakses oleh pengunjung non-inap.

Oleh karena lokasinya yang strategis dan adanya fasilitas tersebut maka Hotel Exotic Komodo ramai dikunjungi oleh wisatawan. Akomodasi tersebut potensial sebagai sarana promosi keindahan Labuan Bajo dan Taman Nasional Komodo. Untuk menonjolkan potensi-potensi tersebut diperlukan desain interior yang tepat agar terbentuk suasana dan desain hotel yang sesuai dengan karakter pengunjung, citra perusahaan, dan budaya sekitar dengan mempertimbangkan kondisi eksisting.

Untuk memperoleh konsep desain yang sesuai diperlukan proses penelitian. Penelitian dalam laporan tugas akhir ini menggunakan tiga metode yaitu metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Metode observasi digunakan untuk mendapatkan data-data eksisting area hotel, suasana hotel, dan kondisi sekitar. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data perusahaan dan keinginan pemilik. Kuesioner digunakan untuk mengetahui karakter dan keinginan pengguna.

Dari hasil penelitian tersebut didapatkan konsep desain yang merupakan perpaduan budaya lokal yaitu Manggarai dan budaya Jawa yang dibawa oleh pendatang. Budaya Manggarai yang ditampilkan yaitu tenun songke dan komodo. Sedangkan budaya Jawa ditampilkan melalui reog dan joglo.

Kata Kunci: Hotel, Labuan Bajo, Komodo, Manggarai, Jawa

INTERIOR DESIGN OF EXOTIC KOMODO HOTEL WITH THE CONCEPT OF MANGGARAI AND JAVANESE CULTURE

Name : Nabila Dhia Lahury
NRP : 3813100059
Department : Interior Design
Advisor : Ir. Adi Wardoyo, MMT.

ABSTRACT

Komodo National Park has become attractive destination for tourists especially foreigners. The majority of them will stay at Labuan Bajo, the capital of West Manggarai Regency before reach the park location. So many established tourism accommodation to meet the needs of the tourists. One of them is Exotic Komodo Hotel which located across Komodo Airport. The hotel are equipped with facilities such as restaurant and souvenir gallery that is accessible for non-stay guests.

Because of its strategic location and the presence of such facilities makes Exotic Komodo Hotel is often visited by the tourists. The accommodation is potential to promoted the beauty of Labuan Bajo and Komodo National Park. A good and proper interior design is needed to help bringing up the potention to create the ambiance and design that suits the user character, corporate image, and local culture by considering the existing conditions.

To obtain an appropriate design concept takes the research process. Research in this final report using three methods: observations, interviews, and questionnaire. Observation methods used to obtain data of the existing areas of the hotel, ambiance of the hotel, and environmental concerns. Interviews were conducted to obtain data on companies and owner whises. A questionnaire was used to determine the character and the user wishes.

From the results of these studies found that the design concept is a blend of local culture that is Manggarai and Javanese culture brought by immigrants. Manggarai culture shown are songke and komodo. While the Javanese culture is shown through reog and joglo.

Keywords: Hotel, Labuan Bajo, Komodo, Manggarai, Java

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan anugerah-Nya, penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan tugas akhir. Dengan selesainya laporan ini, penulis berharap apa yang telah dikerjakan dapat memberi manfaat positif baik bagi perguruan tinggi, maupun bagi diri penulis sendiri.

Laporan ini tidak dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang membimbing dan memberikan saran selama proses pengerjaan hingga penyusunan laporan ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi limpahan rahmat dan berkat-Nya selama pelaksanaan tugas akhir ini.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis.
3. Bapak Ir. R Adi Wardoyo, MT selaku dosen pembimbing tugas akhir.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT selaku dosen koordinator tugas akhir.
5. Bapak Vincent selaku pemilik Hotel Exotic Komodo.
6. Ibu Ning dan Bapak Condho dari CN Dive Komodo.
7. Teman-teman sesama peserta tugas akhir yang turut memberikan kritik dan saran yang membangun bagi kelancaran pelaksanaan tugas akhir dan pembuatan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan karya-karya selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Surabaya, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Lingkup Desain.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Hotel.....	5
2.1.1 Deskripsi Hotel.....	5
2.1.2 Fungsi dan Peran Hotel.....	5
2.1.3 Klasifikasi Hotel.....	6
2.1.4 Jenis-Jenis Hotel.....	8
2.1.5 Prinsip Desain Hotel Resort.....	9
2.2 Studi Konsep Budaya Manggarai dan Jawa.....	10
2.2.1 Budaya Manggarai.....	11
2.2.1.1 Sejarah Manggarai.....	11
2.2.1.2 Taman Nasional Komodo.....	12
2.2.1.3 Songke Manggarai.....	17
2.2.2 Studi Budaya Jawa.....	20

2.2.2.1 Rumah Adat Joglo.....	20
2.2.2.2 Reog.....	24
2.3 Studi Pencahayaan Alami.....	31
2.4 Studi Warna.....	32
2.5 Studi Antropometri Hotel.....	35
2.5 Studi Eksisting.....	41
2.5.1 Keadaan Geografis Manggarai Barat.....	41
2.5.2 Iklim dan Topografi Manggarai Barat.....	42
2.5.3 Kondisi Lingkungan Manggarai Barat.....	42
2.5.4 Lokasi Hotel Exotic Komodo.....	44
2.5.5 Sejarah Hotel.....	45
2.5.6 Visi dan Misi.....	46
2.5.7 Struktur Organisasi.....	47
2.5.8 Fasilitas Hotel.....	48
2.5.9 Analisa Layout Ruang.....	51
2.5.10 Analisa Fungsi Ruang.....	54
2.6 Studi <i>Corporate Image</i>	57
2.6 Studi Pembandingan.....	57
2.6.1 Hotel Bayview Gardens.....	57
2.6.2 Plataran Komodo Beach Resort.....	60
BAB III METODE DESAIN.....	65
3.1 Bagan Proses Desain.....	66
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.2.1 Data Primer.....	67
3.2.2 Data Sekunder.....	68
3.3 Data.....	69
3.4 Tahapan Desain.....	74

3.4.1	Latar Belakang.....	74
3.4.2	Permasalahan dan Tujuan.....	74
3.4.3	Variabel.....	75
BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN.....		77
4.1	Studi Pengguna	77
4.2	Studi Ruang.....	80
4.3	Hubungan Ruang.....	84
4.3.1	Matriks Hubungan Ruang.....	84
4.3.2	<i>Bubble Diagram</i>	85
4.4	Analisa Riset.....	85
4.4.1	Observasi.....	86
4.4.1.1	Observasi Hotel.....	86
4.4.1.2	Observasi Budaya Jawa di Labuan Bajo.....	91
4.4.2	Wawancara.....	94
4.4.3	Kuesioner.....	95
4.5	Konsep Desain.....	100
4.6	Aplikasi Konsep Desain.....	102
4.6.1	Aplikasi Konsep pada Lantai.....	102
4.6.2	Aplikasi Konsep pada Dinding.....	102
4.6.3	Aplikasi Konsep pada Plafon.....	103
4.6.4	Aplikasi Konsep pada Furnitur.....	104
4.6.5	Aplikasi Konsep pada Elemen Estetis.....	104
4.6.6	Aplikasi Konsep pada Warna.....	105
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN.....		107
5.1	Alternatif Layout.....	107
5.1.1	Alternatif Layout 1.....	107
5.1.2	Alternatif Layout 2.....	108

5.1.3	Alternatif Layout 3.....	109
5.1.4	<i>Weighted Method</i>	110
5.2	Pengembangan Alternatif Layout Terpilih.....	110
5.3	Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1.....	111
5.3.1	Layout Furnitur.....	111
5.3.2	Gambar 3D.....	112
5.3.3	Furnitur dan Elemen Estetis.....	113
5.4	Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2.....	114
5.4.1	Layout Furnitur.....	115
5.4.2	Gambar 3D.....	115
5.4.3	Furnitur dan Elemen Estetis.....	117
5.5	Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3.....	118
5.5.1	Layout Furnitur.....	118
5.5.2	Gambar 3D.....	119
5.5.3	Furnitur dan Elemen Estetis.....	120
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		123
6.1	Kesimpulan.....	123
6.2	Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
BIODATA PENULIS		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gerbang Pulau Rinca dan Suasana Alam.....	13
Gambar 2.2 Komodo.....	13
Gambar 2.3 Patung Komodo.....	14
Gambar 2.4 Papan Bertuliskan Cerita Rakyat di Taman Nasional Komodo.....	15
Gambar 2.5 Kain Songke Manggarai.....	17
Gambar 2.6 Motif Mata Manuk.....	19
Gambar 2.7 Rumah Adat Joglo.....	21
Gambar 2.8 Struktur Rumah Joglo.....	22
Gambar 2.9 Detail Sambungan Struktur Rong-Rongan.....	22
Gambar 2.10 Gebyok Ukir (kiri) dan Gebyok Polos (kanan)	23
Gambar 2.11 Jathil.....	28
Gambar 2.12 Warok.....	28
Gambar 2.13 Barongan.....	29
Gambar 2.14 Prabu Sewandono.....	30
Gambar 2.15 Bujang Ganong.....	31
Gambar 2.16 Warna Analog.....	34
Gambar 2.17 Warna Komplementer.....	34
Gambar 2.18 Warna Split Komplementer.....	34
Gambar 2.19 Warna Tetradic.....	35
Gambar 2.20 Layout Kamar Hotel.....	37
Gambar 2.21 Dimensi Manusia dan Sirkulasi.....	38
Gambar 2.22 Ergonomi <i>Coffee Table</i>	39
Gambar 2.23 Ergonomi Posisi Makan.....	40
Gambar 2.24 Ergonomi Meja Makan.....	41
Gambar 2.25 Peta Wilayah Administrasi Kabupaten Manggarai Barat.....	42
Gambar 2.26 Lingkungan Alam Kabupaten Manggarai Barat.....	43

Gambar 2.27 Lokasi Hotel Exotic Komodo.....	44
Gambar 2.28 Topografi Wilayah Hotel.....	44
Gambar 2.29 Tampak Depan Hotel.....	45
Gambar 2.30 Struktur Organisasi Hotel Exotic Komodo.....	47
Gambar 2.31 Toko Suvenir.....	48
Gambar 2.32 Restoran dan Resepsionis.....	49
Gambar 2.33 Villa.....	49
Gambar 2.34 Kamar <i>Hotel Twin/Double/Triple</i>	50
Gambar 2.35 <i>Function Room</i>	51
Gambar 2.36 <i>Site Plan</i> Eksisting Hotel Exotic Komodo.....	52
Gambar 2.37 Hotel Bayview Gardens.....	57
Gambar 2.38 Plataran Komodo Beach Resort.....	60
Gambar 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner Halaman 1.....	69
Gambar 3.2 Daftar Pertanyaan Kuesioner Halaman 2.....	70
Gambar 3.3 Daftar Pertanyaan Kuesioner Halaman 3.....	71
Gambar 3.4 Daftar Pertanyaan Kuesioner Halaman 4.....	72
Gambar 3.5 Daftar Pertanyaan Kuesioner Halaman 5.....	73
Gambar 3.6 Daftar Pertanyaan Kuesioner Halaman 6.....	74
Gambar 4.1 Matriks Hubungan Ruang.....	84
Gambar 4.2 <i>Bubble Diagram</i>	85
Gambar 4.3 <i>Site Plan</i> Hotel Exotic Komodo.....	86
Gambar 4.4 Hasil <i>Zoning</i> Restoran.	87
Gambar 4.5 Hasil <i>Zoning</i> Villa.....	88
Gambar 4.6 Hasil <i>Zoning Function Room</i>	89
Gambar 4.7 Hasil <i>Zoning</i> Toko Suvenir dan Kantor.....	90
Gambar 4.8 Hasil <i>Zoning</i> Kamar Hotel.....	91
Gambar 4.9 Wisata Kuliner Labuan Bajo.....	91

Gambar 4.10 <i>Nursery</i> Labuan Bajo.....	92
Gambar 4.11 Kapal CN Dive Komodo.....	93
Gambar 4.12 Gebyar Pagelaran Kesenian Jawa.....	93
Gambar 4.13 Barongan (kiri) dan Anggota Paguyuban Sedang Berlatih (kanan).....	94
Gambar 4.14 <i>Tree Method</i> Perancangan.....	100
Gambar 4.15 Pembagian Area Manggarai, Jawa, dan Perpaduan.....	101
Gambar 4.16 Konsep Lantai.....	102
Gambar 4.17 Konsep Dinding.....	103
Gambar 4.18 Konsep Plafon.....	104
Gambar 4.19 Konsep Furnitur.....	104
Gambar 4.20 Konsep Elemen Estetis Manggarai.....	105
Gambar 4.21 Konsep Elemen Estetis Jawa.....	105
Gambar 4.22 Konsep Warna Manggarai.....	106
Gambar 4.23 Konsep Warna Jawa.....	106
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1.....	107
Gambar 5.2 Alternatif Layout 2.....	108
Gambar 5.3 Alternatif Layout 3.....	109
Gambar 5.4 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih.....	110
Gambar 5.5 Layout Furnitur Villa.....	111
Gambar 5.6 View 1 Villa.....	112
Gambar 5.7 View 2 Villa.....	112
Gambar 5.8 View 3 Villa.....	113
Gambar 5.9 Furnitur Villa.....	113
Gambar 5.10 Elemen Estetis Villa.....	114
Gambar 5.11 Layout Lobi.....	115
Gambar 5.12 View 1 Lobi.....	115

Gambar 5.13 View 2 Lobi.....	116
Gambar 5.14 View 3 Lobi.....	116
Gambar 5.15 Furnitur Lobi.....	117
Gambar 5.16 Elemen Estetis Lobi.....	118
Gambar 5.17 Layout Furnitur.....	118
Gambar 5.18 View 1 Toko Suvenir.....	119
Gambar 5.19 View 2 Toko Suvenir.....	119
Gambar 5.20 View 3 Toko Suvenir.....	120
Gambar 5.21 View 4 Toko Suvenir.....	120
Gambar 5.22 Furnitur Toko Suvenir.....	121
Gambar 5.23 Elemen Estetis Toko Suvenir.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Mutlak Standar Hotel Bintang 3.....	6
Tabel 2.2 Fasilitas dan Harga Sewa Kamar Hotel	50
Tabel 2.3 Analisa Ruang Eksisting.....	52
Tabel 2.4 Analisa Ruang Hotel Bayview Gardens.....	58
Tabel 2.5 Analisa Ruang Plataran Komodo Beach Resort.....	61
Tabel 3.1 Variabel Masalah.....	70
Tabel 4.1 Studi Pengguna.....	77
Tabel 4.2 Studi Aktivitas dan Fasilitas.....	80
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner.....	95
Tabrl 5.1 <i>Weighted Method</i>	110



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Labuan Bajo merupakan ibukota Kecamatan Komodo sekaligus ibukota Kabupaten Manggarai Barat yang secara administratif merupakan bagian Provinsi Nusa Tenggara Timur, terletak paling barat di Pulau Flores. Kabupaten Manggarai Barat melalui UU RI No. 8 Tahun 2003, menjadi wilayah otonom dengan nama Kabupaten Manggarai Barat. Sebelumnya merupakan bagian wilayah administratif Kabupaten Manggarai.

Wilayah darat Labuan Bajo terdiri dari dataran pinggir pantai yang tidak terlalu luas diikuti landaian yang mendukung dataran luas di atasnya. Dataran ini berupa bukit-bukit tandus yang banyak ditumbuhi tanaman bambu sedangkan dataran bagian dalam berupa hutan yang terbentang di sepanjang jalan trans flores.

Wilayah pantai merupakan tempat paling ramai dari Kota Labuan Bajo. Pada area ini terdapat pelabuhan feri, pemukiman nelayan, tempat pelelangan ikan, restoran, dan jejeran hotel di sepanjang garis pantai Pede.

Labuan Bajo ramai dikunjungi semenjak Taman Nasional Komodo diterima sebagai salah satu Situs Warisan Dunia UNESCO pada tahun 1986 dan pada tanggal 11 November 2011 Taman Nasional Komodo ditetapkan sebagai salah satu dari tujuh keajaiban dunia kategori alam. Kemudian semakin ramai sejak diadakannya *Sail Komodo* yang digelar pada tahun 2013 dan *Tour de Flores* pada Mei 2016.

Maraknya kegiatan di Taman Nasional Komodo dalam beberapa dekade terakhir mengakibatkan pertumbuhan yang pesat di Labuan Bajo. Pasalnya, Labuan Bajo merupakan tempat transit terdekat apabila ingin menuju Taman Nasional Komodo. Oleh karena itu banyak penduduk dan pengusaha dari pulau Jawa datang ke Labuan Bajo untuk membangun usaha pariwisata maupun sekedar menjadi pekerja kasar.

Hal ini membuat Labuan Bajo semakin multikultur setelah sebelumnya banyak pendatang dari pulau Sumatera dan Sulawesi yang merupakan bagian dari



nenek moyang masyarakat Manggarai. Meskipun datang dari etnis dan suku yang berbeda namun masyarakat di Labuan Bajo hidup berdampingan dengan damai. Hal ini tercermin dari adanya paguyuban-paguyuban Jawa, Bugis, dan sebagainya yang turut tampil dalam setiap acara daerah seperti Festival Komodo.

Keindahan Taman Nasional Komodo juga menarik minat wisatawan. Kota pelabuhan ini menyediakan akses bagi para wisatawan lokal maupun mancanegara dari laut melalui pelabuhan feri, darat dari wilayah timur melalui jalan trans flores dan jalur udara melalui Bandara Komodo. Hal itu berdampak pada tumbuhnya wilayah sekitar jalur akses. Seperti akomodasi, restoran, dan jasa *diving* di pesisir pantai Pede hingga Waecicu.

Hotel Exotic Komodo terletak di Jalan Yohanes Sehadun Labuan Bajo, tepat di depan Bandara Komodo. Oleh karena lokasinya yang strategis menjadikan hotel tersebut pilihan yang praktis bagi para wisatawan yang ingin menginap atau sekedar bersantap di restoran. Hotel Exotic Komodo juga dilengkapi dengan toko souvenir yang menjual berbagai oleh-oleh khas Manggarai seperti patung komodo, topi rea, kain songke, dan berbagai pernik kerajinan lain.

Hotel yang memiliki *tagline luxury in nature* ini memiliki arsitektur beragam pada area hotel yaitu joglo pada toko souvenir dan restoran; bangunan batu bata modern pada area hotel; serta bangunan kayu pada villa/*cottage*. Dengan berbagai keuntungan dari segi lokasi serta semangat naturalis dalam *tagline*-nya maka Hotel Exotic Komodo memerlukan penataan interior yang cermat agar dapat menyajikan kesempurnaan untuk pengunjung.

Oleh karena itu penulis mengangkat objek tersebut sebagai tugas akhir untuk mewujudkan Hotel Exotic Komodo yang memiliki ciri khas sehingga pengunjung dapat merasakan suasana yang khas. Ciri khas tersebut yaitu perpaduan budaya manggarai dan jawa. Perpaduan ini bertujuan sebagai pengikat antara keragaman bangunan eksisting, citra perusahaan, dan sebagai wujud keberagaman budaya yang hidup harmonis di Labuan Bajo.



1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana menyesuaikan bangunan eksisting agar lebih sesuai dengan budaya setempat?
- b. Bagaimana menyelaraskan perpaduan budaya Manggarai dan Jawa ke dalam interior?
- c. Bagaimana merancang Hotel Exotic Komodo sesuai *image* perusahaan?
- d. Bagaimana merancang Hotel Exotic Komodo sesuai standar hotel bintang 3?
- e. Bagaimana merancang Hotel Exotic Komodo sesuai selera dan karakteristik pengguna?

1.3 Tujuan dan Manfaat

- a. Menyesuaikan tampilan bangunan eksisting agar lebih sesuai dengan budaya setempat.
- b. Membuat desain interior Hotel Exotic Komodo dengan konsep budaya Manggarai dan Jawa sesuai dengan kondisi lapangan.
- c. Membuat desain interior Hotel Exotic Komodo yang sesuai *image* perusahaan.
- d. Membuat desain interior Hotel Exotic Komodo yang sesuai standar hotel bintang 3.
- e. Membuat desain interior Hotel Exotic Komodo dengan konsep budaya Manggarai dan Jawa sesuai dengan karakter pengguna.

1.4 Lingkup Desain

- a. Dikarenakan luasnya area hotel maka dalam tugas akhir ini objek desain hanya meliputi area *entrance/lobby*, restoran, toko souvenir, kamar *double*, kamar *twin*, kamar *triple*, *function room*, dan villa.
- b. Bangunan eksisting disesuaikan kembali dengan kebutuhan dan konsep desain.
- c. Budaya manggarai dan jawa disesuaikan dengan kehidupan masyarakat, dan selera masyarakat pada masa sekarang.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Studi Hotel

2.1.1 Deskripsi Hotel

Hotel berasal dari kata latin *hostel* dan mulai dikenal di masyarakat pada tahun 1797. Kata hotel mulai dipakai sejak abad ke-18 di London, Inggris. Pada saat itu kata hotel berarti sebuah rumah besar yang dilengkapi dengan sarana tempat menginap/tinggal untuk penyewaan secara harian, mingguan atau bulanan.

Ada beberapa definisi hotel berdasarkan berbagai pendapat, di antaranya :

- a. Hotel adalah bangunan yang menyediakan kamar-kamar untuk menginap para tamu, makanan dan minuman, serta fasilitas-fasilitas lain yang diperlukan dan dikelola secara profesional untuk mendapatkan keuntungan (Rumekso, 2002:2).
- b. Hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersil, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan dan penginapan berikut makan dan minum (SK Menteri Perhubungan No. Pm. 10/Pw. 301/Phb. 77).
- c. Hotel adalah perusahaan yang menyediakan jasa dalam bentuk akomodasi serta menyediakan hidangan dan fasilitas lainnya dalam hotel untuk umum yang memenuhi syarat kenyamanan dan bertujuan komersil dalam jasa tersebut (SK. Menteri Perhubungan No. 241/11/1970).

2.1.2 Fungsi dan Peran Hotel

Hotel berfungsi sebagai suatu sarana untuk kebutuhan tamu sebagai tempat tinggal sementara. Hotel bukan hanya untuk menginap, beristirahat, makan dan minum bagi masyarakat, tetapi juga sebagai tempat untuk melangsungkan upacara, konferensi dan lain-lain sehingga penyediaan fasilitasnya pun sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan para tamu.



2.1.3 Klasifikasi Hotel

Klasifikasi atau pembagian hotel terbagi dalam beberapa jenis. Pengklasifikasian hotel di Indonesia dilakukan dengan melakukan peninjauan setiap 3 tahun sekali yang dilakukan oleh Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) dengan mempertimbangkan beberapa aspek. Mulai dari jumlah kamar, fasilitas dan peralatan yang disediakan, model sistem pengelolaan, hingga mutu pelayanan.

Mempertimbangkan aspek-aspek tersebut maka hotel dibagi menjadi 5 tingkatan, yaitu hotel bintang satu (*), hotel bintang dua (**), hotel bintang tiga (***), hotel bintang empat (****) dan hotel bintang lima (*****). Hotel-hotel dengan golongan kelas tertinggi dinyatakan dengan tanda bintang lima hotel dengan golongan kelas terendah dinyatakan dengan tanda bintang satu.

Hotel Exotic Komodo termasuk dalam klasifikasi hotel bintang 3. Sesuai Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013 tentang Kriteria Mutlak Standar Usaha Hotel Bintang 3 yaitu:

Tabel 2.1 Kriteria Mutlak Standar Usaha Hotel Bintang 3

No.	Aspek	No.	Unsur	No.	Sub Unsur
1	Produk	1	Bangunan	1	Tersedia suatu bangunan hotel
		2	Penanda Arah	2	Tersedia papan nama hotel
		3	Parkir	3	Tersedia tempat parkir dan pengaturan lalu lintasnya
		4	Lobby	4	Tersedia lobby dengan sirkulasi udara dan pencahayaan
		5	Toilet Umum	5	Tersedia toilet umum
		6	Front Office	6	Tersedia gerai atau meja kursi
		7	Fasilitas Makan dan Minum	7	Tersedia ruang makan dan minum dengan sirkulasi udara dan pencahayaan
		8	Kamar Tidur Tamu	8	Tersedia kamar tidur dengan perlengkapannya termasuk kamar mandi
				9	Tersedia denah lokasi kamar dan petunjuk penyelamatan diri



No.	Aspek	No.	Unsur	No.	Sub Unsur
1	Produk	9	Dapur/ <i>Pantry</i>	10	Tersedia dapur dengan perlengkapannya dan tata letak sesuai dengan kebutuhan
		10	Kantor	11	Tersedia ruang pimpinan hotel
		11	Utilitas	12	Tersedia ruang karyawan
		12	Pengelolaan Limbah	13	Tersedia instalasi air bersih
				14	Tempat penampungan sampah sementara
				15	Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL)
2	Pelayanan	13	Kantor Depan	16	Tersedia pelayanan pemesanan kamar, pendaftaran, penerimaan dan pembayaran
		14	Tata Graha	17	Pelayanan pembersihan fasilitas tamu, fasilitas publik dan fasilitas karyawan
		15	Area Makan dan Minum	18	Tersedia pelayanan penyajian makanan dan minuman
		16	Keamanan	19	Tersedia pelayanan keamanan
		17	Kesehatan	20	Tersedia pelayanan kesehatan
3	Pengelolaan	18	Organisasi	21	Hotel memiliki struktur organisasi
				22	Hotel memiliki peraturan perusahaan/PKB
		19	Manajemen	23	Hotel memiliki program pemeriksaan kesehatan karyawan
				24	Pemelihara sanitasi, <i>hygiene</i> , dan lingkungan
		20	Sumber Daya Manusia	25	Hotel melaksanakan sertifikasi kompetensi karyawan
Jumlah Subunsur Aspek Produk				15	
Jumlah Subunsur Aspek Pelayanan				5	
Jumlah Subunsur Aspek Pengelolaan				5	
JUMLAH TOTAL SUBUNSUR				25	

Sumber: PM.53/HM.001/MPEK/2013

Hotel sebagai suatu usaha industri pelayanan jasa menghasilkan, menyediakan dan melayani tamu dalam bentuk barang dan jasa. Pengelolaan di hotel dibagi menjadi beberapa bagian yaitu *independent* jika usaha hotel dikelola



secara bebas tidak terikat perusahaan lain, *chain* jika hotel tersebut merupakan bagian dari suatu induk pengelolaan memiliki sistem dan manajemen yang sama dengan induknya, *franchise* jika merupakan kerja sama pengelolaan antara hotel yang satu dengan hotel lainnya yang lebih kuat.

Sebagai hotel dengan standar bintang tiga maka dapat disimpulkan bahwa Hotel Exotic Komodo merupakan hotel *independent* karena dimiliki secara pribadi oleh perseorangan. Hotel juga belum sesuai dengan beberapa kriteria mutlak dalam tabel 2.1 diatas, yakni hotel tidak memiliki *lobby* dan ruang karyawan.

2.1.4 Jenis-jenis Hotel

a. Berdasarkan Lokasi

Berdasarkan Surat Keputusan Menparpostel No. KN. 37/PW/304/MPPT-86, tanggal 7 Juni 1986. Klasifikasi hotel berdasarkan lokasi :

- 1) *City hotel*: hotel yang terletak di kota. Termasuk dalam hal ini adalah *residental hotel*, dan *transit hotel* atau *commercial hotel*.
- 2) *Resort hotel*: hotel yang terletak di daerah peristirahatan atau tempat-tempat dengan alam atau pemandangan indah.

b. Berdasarkan Area

- 1) *Suburb Hotel* : Hotel yang berlokasi di pinggiran kota yang merupakan kota satelit.
- 2) *Airport Hotel* : Hotel yang berada dalam satu kompleks bangunan atau area bandara atau sekitar bandara.
- 3) *Urban Hotel* : Hotel yang berlokasi di pedesaan dan jauh dari kota.

c. Berdasarkan Maksud Kunjungan Tamu

- 1) *Business Hotel* : Hotel yang sebagian besar tamunya melakukan kegiatan bisnis.
- 2) *Resort/Tourism Hotel* : Hotel yang kebanyakan tamunya adalah wisatawan, baik domestik maupun mancanegara.



- 3) *Casino Hotel* : Hotel yang sebagian tempatnya berfungsi untuk kegiatan perjudian.
- 4) *Pilgrim Hotel* : Hotel yang sebagian tempatnya berfungsi sebagai tempat beribadah.
- 5) *Cure Hotel* : Hotel yang sebagian tamunya adalah tamu yang sedang dalam proses pengobatan atau penyembuhan dari suatu penyakit.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Hotel Exotic Komodo termasuk dalam:

- a) Berdasarkan Lokasi: Termasuk dalam *resort* hotel maupun *city* hotel karena hotel berada di dekat kawasan wisata Taman Nasional Komodo, pengunjung mempunyai tujuan wisata, berada di area perbukitan, namun juga berada di dekat bandara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Hotel Exotic Komodo cenderung termasuk dalam kategori *resort hotel*.
- b) Berdasarkan Area: Hotel termasuk ke dalam *airport* hotel dikarenakan lokasi hotel berada di sekitar bandara.
- c) Berdasarkan Maksud Kunjungan Tamu: Termasuk dalam *resort/ tourism* hotel karena tamu yang mengunjungi area hotel mempunyai tujuan untuk kegiatan wisata.

2.1.5 Prinsip Desain Hotel Resort

Penekanan perencanaan hotel yang diklasifikasikan sebagai hotel resort dengan tujuan rekreasi adalah adanya kesatuan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat diciptakan harmoni yang selaras.

Disamping itu perlu diperhatikan pula bahwa suatu tempat yang sifatnya rekreatif akan banyak dikunjungi wisatawan pada waktu-waktu tertentu, yaitu pada hari libur. Oleh karena itu untuk mempertahankan *occupancy rate* tetap tinggi, maka sangat perlu disediakan pula fasilitas yang dapat dipergunakan untuk fungsi non-rekreatif seperti, *function room* dan *banquet*.

Setiap lokasi yang akan dikembangkan sebagai suatu tempat wisata memiliki karakter yang berbeda, yang memerlukan pemecahan yang khusus.



Dalam merencanakan sebuah hotel resort perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

- a. Kebutuhan dan persyaratan individu dalam melakukan kegiatan wisata.
- b. Pengalaman unik bagi wisatawan.
- c. Menciptakan suatu citra wisata yang menarik.

2.2 Studi Konsep Budaya Manggarai dan Jawa

Sejak keberadaan satwa langka komodo di Pulau Rinca dan Komodo mulai mendapat perhatian pada 1970-an, jumlah wisatawan yang datang ke Labuan Bajo terus meningkat. Labuan Bajo tumbuh sebagai kota dengan masyarakat dan kebudayaan yang heterogen.

Terdapat tiga suku mayoritas di Labuan Bajo, yaitu Manggarai, Bima dan Bugis (Susilowati dkk, 2016:107). Selain itu juga ada suku Tionghoa dan Jawa yang merupakan warga pendatang. Walau warga Labuan Bajo masih mengusung kebudayaan suku masing-masing, konflik di antara mereka hampir tak pernah terjadi, bahkan sejak dulu.

Sebagai salah satu kaum pendatang di Labuan Bajo, etnis Jawa memiliki peran yang penting bagi kehidupan masyarakat. Masyarakat dari Jawa banyak yang mendirikan usaha di Labuan Bajo. Misalnya di Sentra Kuliner Kampung Ujung. Ada sekitar 30 warung makan yang umumnya menyajikan makanan laut. Di tempat ini hanya ada satu warung yang dikelola orang asli Labuan Bajo. Selebihnya dikelola oleh orang-orang pulau Jawa (Sidik, 2014, *Serba Sepuluh Menit di Labuan Bajo*, <http://www.antaranews.com/berita/447455/serba-sepuluh-menit-di-labuan-bajo>, diakses tanggal 22 April 2017).

Beberapa restoran yang menyajikan makanan khas Jawa juga banyak dijumpai di Jalan Soekarno Hatta Labuan Bajo. Makanan Jawa selalu diminati oleh masyarakat. Bahkan pada saat bulan ramadhan, budaya menjual takjil dengan menu jajanan pasar juga ditemui di Labuan Bajo.

Kepopuleran masakan Jawa di Labuan Bajo terjadi akibat minimnya makanan khas. Orang asli Labuan Bajo maupun Kabupaten Manggarai Barat pada umumnya mengonsumsi nasi dengan sayur ubi yang direbus tanpa tambahan



rempah-rempah. Sehingga dari pendatang Jawa ini lah warga lokal mulai mengenal rempah-rempah dalam masakan dan mulai mempraktikannya. Disisi lain etnis Manggarai memiliki minuman khas yang disebut sopi dan moke, keduanya merupakan minuman keras hasil sulingan pohon enau.

Peran pendatang dari Jawa juga terdapat dalam bidang usaha lain. Yang pertama, satu-satunya kebun bibit atau *nursery* di Labuan Bajo yang menjual bibit bunga dimiliki oleh suami-istri yang berasal dari Solo. Seluruh bunga dan tanaman hias yang ditanam di Labuan Bajo dipesan dari *nursery* tersebut. Kedua, pengusaha jasa *diving* yang pertama di Labuan Bajo dimiliki oleh eks-*ranger* Taman Nasional Komodo yang berasal dari Jawa dan masih eksis hingga saat ini. Ketiga, beberapa akomodasi di Labuan Bajo dimiliki oleh pendatang dari Jawa misalnya Hotel Exotic Komodo dan Hotel Orange.

Selain melalui bentuk usaha, kehadiran pendatang dari Jawa juga dirasakan masyarakat lewat dibentuknya Paguyuban Jawa Labuan Bajo. Paguyuban tersebut sering tampil dalam acara-acara daerah misalnya pada perayaan Festival Komodo yang dilaksanakan setiap tahun. Dalam festival ini kelompok paguyuban menampilkan pertunjukan reog ponorogo.

2.2.1 Budaya Manggarai

2.2.1.1 Sejarah Manggarai

Ada banyak versi yang berkembang di Manggarai tentang asal-usul mereka. Dikatakan bahwa masyarakat Manggarai adalah keturunan Sumba, Bima, Bugis Luwu, Melayu Malaka atau Minangkabau.

Versi yang menceritakan orang Manggarai berasal Minangkabau berkembang di wilayah Todo-Pongkor. Para tetua Todo-Pongkor mengatakan bahwa leluhur mereka bernama Masur, salah seorang keturunan Raja Luwu. Masur adalah seseorang yang diberi kepercayaan untuk memimpin pasukan kesultanan Goa memasuki daerah Flores barat tahun 1666. Pasukan Goa ini memasuki wilayah barat Flores dari Warloka di Pulau Komodo lalu memasuki pantai selatan Flores, tepatnya dari daerah Iteng – Satarmese sekarang.



Dari situ mereka bergerak ke arah pedalaman dan sampai ke daerah Todo-Pongkor. Todo-Pongkor lantas dijadikan pusat kekuasaan baru. Pada mulanya kesultanan Goa itu (di bawah perwakilan Masur) hanya menguasai Flores Barat bagian selatan tetapi tidak lama berselang mereka menguasai hampir seluruh daerah yang saat ini disebut Manggarai Raya.

Pengaruh kesultanan Goa atas wilayah ini sangat besar. Selain harus menyetorkan upeti atau pajak ke kesultanan Goa yang diambil dari penduduk asli, Masur juga menikahi perempuan penduduk asli. Itulah mengapa orang Todo-Pongkor saat ini mengatakan bahwa mereka berasal dari Minangkabau.

Versi lain lagi menyebutkan bahwa nenek moyang orang Manggarai, terutama orang Cibal berasal dari Makasar. Versi ini mengatakan bahwa orang-orang Makasar di utara Floress Barat dan bergerak menuju pedalaman dan tiba di daerah Cibal lalu mendirikan kerajaan di daerah itu. Mereka inilah yang merupakan nenek moyang orang Cibal. Pendukung versi ini melihat kesamaan kata-kata bahasa Manggarai dengan bahasa Makasar serta bentuk rumah panggung (mbaru ngaung) selain kain sarung berupa songke (lipa songke, towe songke).

2.2.1.2 Taman Nasional Komodo

Taman Nasional Komodo dinyatakan sebagai a *World Heritage Site* dan *Man and Biosphere Reserve* oleh UNESCO tahun 1986. Pertama kali ditemukan dunia ilmiah tahun 1911 oleh JKH Van Steyn. Sejak saat itu kemudian memperluas tujuan konservasinya juga untuk melindungi seluruh keanekaragaman hayati, baik laut, dan darat.

Taman ini mencakup 3 pulau utama yaitu Pulau Komodo, Rinca, dan Padar, banyak juga pulau-pulau kecil lainnya yang jika dijumlahkan memiliki luas tanah 603 km². Total luas Taman Nasional Komodo saat ini adalah 1.817 km². Diperluas hingga 25 km² (Pulau Banta) dan 479 km² perairan laut akan menghasilkan total luas hingga 2.321 km².



Taman Nasional Komodo memiliki biota bawah laut yang menakjubkan. Para penyelam mengatakan bahwa perairan Komodo adalah salah satu tempat menyelam terbaik di dunia. Memiliki pemandangan bawah laut yang memukau. Anda dapat menemukan 385 spesies karang yang indah, hutan mangrove, dan rumput laut sebagai rumah bagi ribuan spesies ikan, 70 jenis bunga karang, 10 jenis lumba-lumba, 6 macam paus, penyu hijau, dan berbagai jenis hiu dan ikan pari.



Gambar 2.1 Gerbang Pulau Rinca dan Suasana Alam
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Setidaknya 2500 ekor komodo hidup di wilayah ini. Komodo (*Varanus komodoensis*), adalah spesies kadal terbesar di dunia yang hidup di pulau Komodo, Rinca, Flores, Gili Motang, dan Gili Dasami di Nusa Tenggara. Komodo berukuran besar biasanya memiliki panjang 3 m dan berat 90 kg. Habitat komodo adalah alam terbuka dengan padang rumput savanna, hutan hujan, pantai berpasir putih, batu karang, dan pantai yang airnya jernih. Di kawasan ini, Anda juga dapat menemukan kuda, banteng liar, rusa, babi hutan jantan, ular, kera, dan berbagai jenis burung.



Gambar 2.2 Komodo
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



a. Ciri-ciri Komodo

Berikut merupakan beberapa ciri-ciri komodo:

- 1) Komodo memiliki ekor yang sama panjang dengan tubuhnya, dan sekitar 60 buah gigi yang bergerigi tajam sepanjang sekitar 2,5 cm, yang kerap diganti.
- 2) Air liur komodo sering kali bercampur sedikit darah karena giginya hampir seluruhnya dilapisi jaringan gingiva dan jaringan ini tercabik selama makan. Kondisi ini menciptakan lingkungan pertumbuhan yang ideal untuk bakteri mematikan yang hidup di mulut mereka.
- 3) Komodo memiliki lidah yang panjang, berwarna kuning dan bercabang.
- 4) Komodo jantan lebih besar daripada komodo betina, dengan warna kulit dari abu-abu gelap sampai merah batu bata, sementara komodo betina lebih berwarna hijau buah zaitun, dan memiliki potongan kecil kuning pada tenggorokannya. Komodo muda lebih berwarna, dengan warna kuning, hijau dan putih pada latar belakang hitam.

b. Kerajinan Patung Komodo



Gambar 2.3 Patung Komodo
Sumber: Google Images

Selain hewan komodo, yang menjadi daya tarik wisatawan untuk mengunjungi Taman Nasional Komodo yaitu kerajinan tangan yang dibuat oleh masyarakat sekitar pulau Komodo berupa patung komodo. Patung komodo



pertama kali digagas oleh peneliti dari Amerika yang menetap di pulau Komodo selama tiga bulan pada tahun 1970-an. Pada saat itu pulau Komodo masih berupa cagar alam sehingga belum ada wisatawan yang berkunjung. Peneliti tersebut memberi masukan kepada masyarakat sekitar untuk membuat patung komodo sebagai suvenir.

Bahan baku patung berupa kayu jati, waro, dan kelumpang didatangkan dari Labuan Bajo. Ukuran patung yang dibuat bervariasi mulai dari ukuran kecil untung gantungan kunci hingga beberapa meter. Saat ini membuat souvenir menjadi salah satu profesi masyarakat di sekitar Taman Nasional Komodo.

c. **Legenda Gerong dan Ora**

Dalam masyarakat Manggarai terdapat sebuah legenda yang menceritakan mengenai hubungan antara komodo dengan manusia yang diyakini sebagai saudara kembar. Bahkan terdapat papan yang menceritakan tentang kisah tersebut dipasang di Taman Nasional Komodo.



Gambar 2.4 Papan Bertuliskan Cerita Rakyat di Taman Nasional Komodo
Sumber: Google Images



Berikut merupakan cerita mengenai legenda Gerong dan Ora.

Pada zaman dahulu kala, seorang putri gaib hidup di Komodo, dan dipanggil sebagai Putri Naga oleh masyarakat setempat. Putri menikah dengan seorang laki-laki bernama Majo dan melahirkan anak kembar: seorang bayi laki-laki dan seekor bayi naga. Anak laki-lakinya diberi nama Si Gerong, dan dibesarkan diantara manusia; sementara naga yang dinamainya Orah, dibesarkan di hutan. Mereka berdua tidak saling tahu satu sama lain.

Beberapa tahun kemudian, Si Gerong yang sedang berburu di hutan, membunuh rusa. Tetapi sewaktu ia hendak mengambil hasil buruannya, datanglah seekor kadal besar dari semak belukar yang berusaha untuk merampas rusa itu. Si Gerong berusaha mengusir hewan itu, tetapi tidak bisa. Hewan itu berdiri di atas bangkai rusa sambil memberi peringatan dengan menyeringai. Si Gerong mengangkat tombaknya untuk membunuh kadal itu, saat tiba-tiba muncul wanita cantik bersinar: Putri Naga. Dengan cepat, ia meleraikan mereka, dan memberitahu Si Gerong, “Jangan bunuh hewan ini, dia adalah saudara perempuanmu, Orah. Aku yang melahirkan kalian. Anggaplah dia sesamamu karena kalian bersaudara kembar.”

Bagi penduduk Komodo, binatang purba itu diperlakukan seperti saudara kandung. Mereka tidak saling bermusuhan tetapi sebaliknya mereka saling menghargai dan menghormati satu sama lain. Komodo boleh datang dan berkeliaran secara bebas di dalam kampung, boleh tinggal di bawah kolong-kolong rumah panggung tanpa merasa terusik oleh hiruk pikuk warga setempat. Warga setempat juga tak pernah merasa terusik atau khawatir akan keberadaan binatang purba itu di tengah-tengah mereka.

Hal-hal yang didapat dari cerita rakyat tersebut yaitu bahwa manusia hidup berdampingan dengan makhluk lain sehingga perlu adanya toleransi dengan cara hidup selaras dengan alam. Dalam desain hal ini berarti bahwa desain harus memperhatikan lingkungan sekitar objek desain, menggunakan material-material alami, dan tidak merusak lingkungan.



2.2.1.3 Songke Manggarai

Biasanya, wanita di desa adat Waerebo menenun saat tidak bekerja di kebun. Oleh sebab itu untuk menyelesaikan satu buah sarung songke diperlukan waktu satu bulan atau lebih.

Kain songke (tenun Manggarai) memiliki warna dasar hitam yang merupakan warna kebesaran atau keagungan orang Manggarai. Warna hitam melambangkan kepasrahan karena kesadaran bahwa semua manusia akhirnya meninggal (Dagur, 1996).



Gambar 2.5 Kain Songke Manggarai
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

a. Sejarah dan Filosofi Kain Songke

Kesultanan Goa pernah berjaya di daratan Flores pada sekitar tahun 1613–1640. Dan sekitar tahun 1666, orang-orang Makasar, Sultan Goa, tidak hanya mendiami Flores bagian barat, tetapi juga seluruh Manggarai. Pengaruh Goa nampak diantaranya pada budaya baju bodo dan pengistilahan Dewa Tertinggi *Mori Kraeng*. Dalam peristilahan harian, kata *kraeng* dikenakan bagi para ningrat. Istilah tersebut mengingatkan gelar Kraeng atau Daeng dari gelar kebangsawanan di Sulawesi Selatan. Selain orang-orang Makasar, pun berdasarkan kisah sejarah pada tahun 1722, Sultan Goa menyerahkan wilayah Manggarai kepada Sultan Bima sebagai mas kawin.



b. Motif Kain Songke

Pada kain songke terdapat beragam motif, yaitu:

1) Jok

Motif ini terdapat pada bagian bawah kain songke. Jok melambangkan persatuan baik persatuan menuju Allah (Mori Jari Dedek) maupun persatuan dengan sesama manusia dengan alam sekitarnya. Jok terkait erat dengan bentuk rumah adat dan model lodok langang kebun komunal.

2) Wela Kaweng (bunga kawang)

Memiliki makna interdependensi antara manusia dengan alam sekitarnya. Daun dan bunga tumbuhan kawang baik untuk dijadikan bahan pengobatan luka dari hewan piaraan atau ternak. Motif tersebut mengajarkan bahwa alam flora menunjang kehidupan manusia oleh karena itu perlu untuk dilestarikan.

3) Ranggong (laba-laba)

Laba-laba diyakini memiliki sifat tekun dalam membuat jarring-jaring atau sarang sehingga motif ini memiliki simbol kejujuran dan kerja keras/cermat. Sehingga masyarakat Manggarai dapat selalu mengingat pentingnya hal tersebut agar mendapat rezeki dari ketekunan bekerja secara cermat dan jujur.

4) Su'i (garis-garis batas)

Motif dengan corak garis-garis batas ini melambangkan keberakhiran segala sesuatu. Bahwa segala sesuatu memiliki akhir, memiliki batas.

5) Ntala (bintang)

Motif ini berkaitan dengan harapan yang sering dikumandangkan dalam do'a yaitu *porong langkas haeng ntala* (supaya senantiasa tinggi sampai di bintang). Maksud dari ungkapan do'a tersebut yaitu agar senantiasa sehat, panjang umur, dan memiliki pengaruh yang lebih besar dari orang lain dalam hal membawa perubahan.

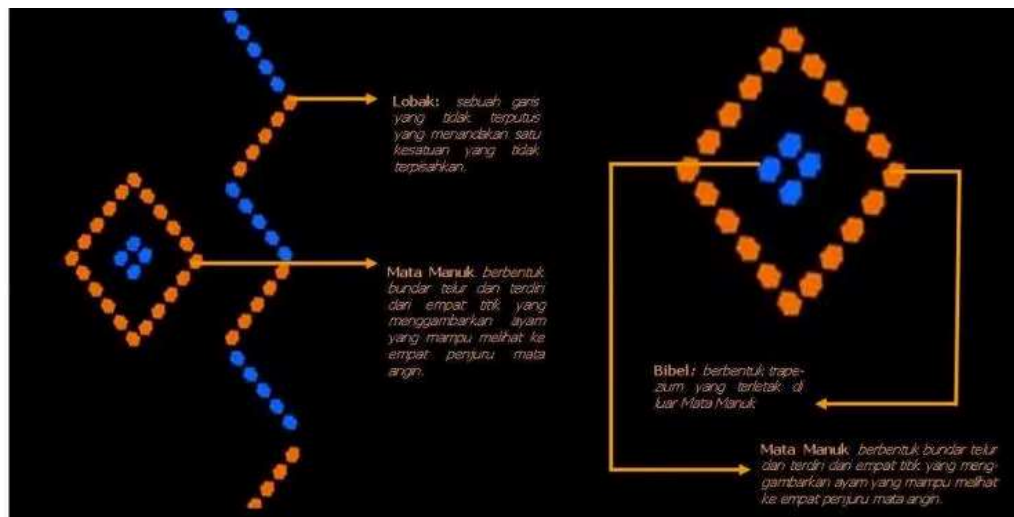


6) Wela runu (bunga runu)

Melambangkan sikap ethos, bahwa masyarakat Manggarai diibaratkan sebagai bunga kecil yang indah dan memberi hidup namun hidup di tengah kefanaan.

7) Mata manuk (mata ayam)

Motif mata manuk terdiri dari wajik pada bagian luar dengan empat titik yang berbentuk bulat telur menggambarkan mata ayam (manuk) di bagian dalam. Mata ayam memiliki filosofi ayam yang mampu melihat ke empat penjuru mata angin.



Gambar 2.6 Motif Mata Manuk
Sumber: Google Images

Motif-motif songke tersebut berasal dari seluruh wilayah Manggarai, dipakai sebagai pakaian adat masyarakat Manggarai baik pada upacara adat maupun untuk pakaian sehari-hari. Motif kain songke khas Manggarai Barat sendiri yaitu motif mata manuk. Sehingga motif tersebut perlu ditampilkan dan diolah dalam konsep desain agar mendapatkan ciri Manggarai yang lebih khas sesuai dengan lokasi Hotel Exotic Komodo yaitu di Labuan Bajo, ibukota Kabupaten Manggarai Barat.



2.2.2 Studi Budaya Jawa

2.2.2.1 Rumah Adat Joglo

a. Deskripsi

Rumah adat joglo merupakan rumah peninggalan adat kuno dengan karya seni yang bermutu dan memiliki nilai arsitektur tinggi sebagai wujud dari kebudayaan daerah yang sekaligus sebagai wujud dari gaya seni bangunan tradisional.

Joglo merupakan kerangka bangunan utama dari rumah adat Kudus yang terdiri atas saka guru berupa empat tiang utama dengan pengeret tumpang sanga (tumpang sembilan) atau tumpang telu (tumpang tiga) di atasnya. Struktur joglo yang seperti itu, selain sebagai penopang struktur utama rumah, juga sebagai tumpuan atap rumah agar atap rumah bisa berbentuk pencu.

Pada arsitektur bangunan rumah joglo, seni arsitektur bukan sekadar pemahaman seni konstruksi rumah, tetapi juga merupakan refleksi nilai dan norma masyarakat pendukungnya. Kecintaan manusia pada cita rasa keindahan, bahkan sikap religiusitasnya direfleksikan dalam berbagai bentuk rumah joglo.

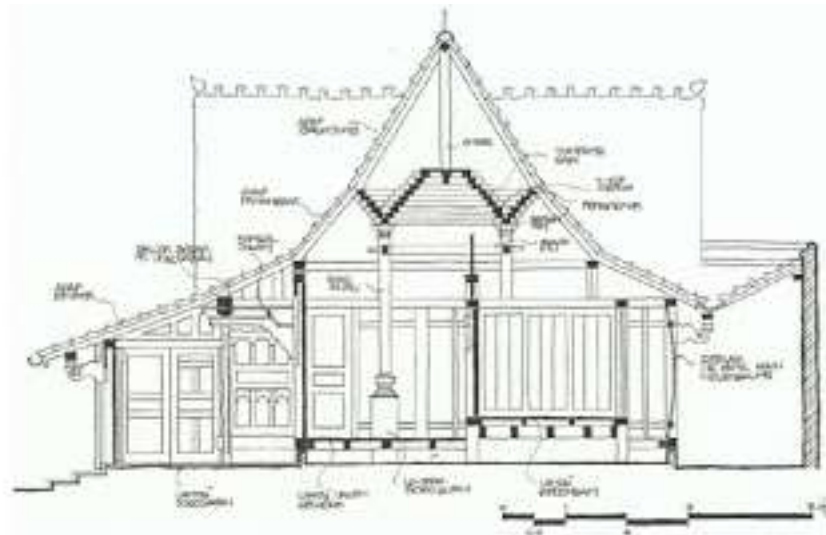


Gambar 2.7 Rumah Adat Joglo
Sumber: Google Images



b. Konstruksi

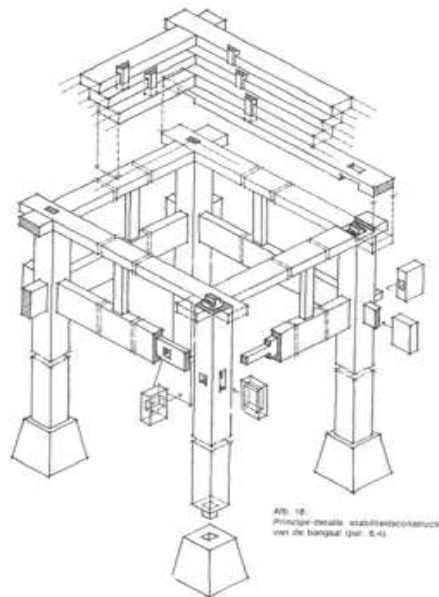
Bagian konstruksi inti sekaligus ciri khas rangka atap pada bangunan rumah tradisional joglo adalah terletak pada susunan struktur rangka atap brunjung (bentuk piramida terbalik, yaitu makin ke atas makin melebar dan terletak di atas ke-empat tiang saka guru disusun bertingkat sampai dengan posisi duduk dan iga-iga) dan susunan rangka uleng (susunan rangka atap berbentuk piramida yang disusun diatas ke-empat tiang saka guru ke arah bagian dalam). Kedua struktur ini kita kenal dengan nama tumpangsari bagian dalam dan bagian luar.



Gambar 2.8 Struktur Rumah Joglo

Sumber: <http://nataliahariati.blogspot.co.id/2016/11/rumah-tradisional-kudus-joglo-kudus.html> (Diakses pada 20 September 2016, pukul 19.12 WIB)

Bangunan joglo memiliki empat buah saka guru (tiang utama) dan dua belas buah saka pengarak. Ukuran saka guru harus lebih tinggi dan lebih besar dari tiang-tiang/saka-saka yang lain. Ruang yang tercipta dari keempat saka guru disebut rong-rongan, yang merupakan struktur inti joglo.



Gambar 2.9 Detail Sambungan Struktur Rong-rongan

Sumber: <http://pembuatjoglo.blogspot.co.id/2016/04/mengenal-struktur-joglo.html> (Diakses pada 20 September 2016, pukul 20.05 WIB)

Bagian atas saka guru saling dihubungkan oleh balok-balok penyambung / penghubung (blander pengeret dan sunduk kili) dan dikakukan oleh brunjung yang bersifat jepit dan menciptakan kekakuan sangat rigid yang melebar ke arah luar dan dalam yang disebut tumpangsari. Biasanya tumpangsari dipenuhi oleh ukiran yang sangat indah dan merupakan *center point* bagi interior bangunan joglo.

Tumpangsari terbagi menjadi 2 bagian yaitu elar dan elen, dijabarkan sebagai berikut :

1) Elar

- Berada diposisi lingkaran luar konfigurasi blandar-pengeret.
- Berfungsi sebagai penopang usuk dan struktur atap lainnya.
- Berjumlah ganjil yaitu 3 atau 5.

2) Elen

- Berada diposisi lingkaran dalam konfigurasi blandar-pengeret.
- Berfungsi sebagai langit-langit struktur rongrongan dan menopang papan penutup langit-langit (pamindhangan).

- Berjumlah ganjil yaitu 5, 7, atau 9.

c. Gebyok



Gambar 2.10 Gebyok Ukir (kiri) dan Gebyok Polos (kanan)
Sumber: Google Images

Gebyok adalah salah satu produk furnitur khas Jawa dengan tampilan tradisional, berupa partisi penyekat ruangan khas Jawa yang pada umumnya terbuat dari bahan kayu jati, tapi juga bisa dibuat dari bahan kayu jenis lainnya. Biasanya gebyok dipergunakan untuk menyekat antara ruang seperti ruang tamu atau ruang keluarga dengan kamar-kamar di rumah adat. Gebyok juga dipasang sebagai pemanis pendopo di salah satu sisinya untuk menuju ke rumah adat. Varian atau jenis gebyok bermacam-macam. Gebyok ada yang tidak berukir atau polos dan gebyok ukir dengan berbagai macam desain dan ornamen. Gebyok mencerminkan pemikiran dan perasaan estetik maupun etik. Gebyok juga menunjuk kebijakan manusia.

Pada masa pemerintahan Ratu Kalinyamat, gebyok yang sudah berkembang adalah rumah dari kayu yang dipenuhi oleh kerajinan ukir. Gebyok diciptakan untuk meraih tujuan praktis, etis, dan estetik. Sebagai kebutuhan praktis yaitu gebyok sebagai rumah yang layak, walaupun penuh ukiran tetapi tidak meninggalkan kekuatan sebagai penyangga rumah. Untuk membuat gebyok diperlukan bahan kayu pilihan, tenaga ahli, serta membutuhkan waktu yang lama.



Gebyok juga punya nilai etis karena gebyok memiliki pesan spiritual bagi penghuninya. Ukiran dalam gebyok menceritakan tujuan hidup manusia (*sangkan paraning dumadi*): keharmonisan, kesejahteraan dan kedamaian. Keharmonisan desain gebyok memperlihatkan pentingnya keharmonisan hidup dengan alam. Gebyok juga tanda tentang jalan ke surga, yaitu naik turunnya roh nenek moyang.

2.2.2.2 Reog

Reog merupakan bentuk budaya Jawa yang sering ditampilkan oleh anggota Paguyuban Jawa Labuan Bajo pada saat acara-acara tertentu sebagai wujud dari keberagaman kultur yang ada di Labuan Bajo, Manggarai Barat.

a. Asal Usul Kata Reog

Reog berasal dari kata *riyoqun (khusnul khotimah)* yang berarti walaupun seluruh perjalanan hidup manusia dilumuri berbagai dosa dan noda, bilamana sadar dan beriman yang pada akhirnya bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa maka jaminannya adalah manusia sempurna, baik, dan muslim sejati (Pedoman Dasar Kesenian Reog Ponorogo, Pemda Tk. II Ponorogo: 1996).

Menurut pendapat Mbah Kamituwa Kucing (sesepuh reog), asal kata dari R-E-Y-O-G, sekarang menjadi R-E-O-G dan ditemui dalam suluk:

Kidung Pucung

Rasa Kidung

Eeng wang sukmadi luhung

Yen agung isang pirsu

Olah kridaning pambudi

Gelar gulung kersaning Kang Maha Kuasa

Yang memiliki arti:

Rasa hening

Orang yang berpenampilan jelek tapi mempunyai jiwa yang luhur (ksatria)

Jika memang benar dan utama pasti akan terbukti di kemudian hari

Mengolah segala kemampuan demi kebaikan (moralitas)



Hidup dan mati, senang dan sedih (hidup manusia) adalah kehendak Yang Maha Kuasa

Pak Yitno, seorang dalang berpendapat bahwa bukan reog tetapi reyog (5 huruf) yang melambangkan lima arah mata angin dan lima unsur tubuh. Sedangkan bupati menyebut reog sebagai *resik*, *omber*, *girang-gumirang* (Anantasari, Fauzanafi, Himawati; 1999: 6).

b. Mitologi Reog

Sejarah munculnya reog yang lahir di Ponorogo tidak diketahui pasti, tetapi telah terbukti sebagai pembentuk sentimen persatuan dan kesatuan atau identitas.

Dasar cerita berkisah sekitar kerajaan Bantarangin dan Kauman Sumoroto. Tokoh Patih Pujangga Anom menjalankan perintah Raja Bantarangin, Prabu Klono Sewandono untuk melamar putri Raja Dhaha, Kediri. Di tengah perjalanan dihadang oleh harimau dan burung merak hingga terjadi perang. Alat perang penakluk harimau dan burung merak berupa seperangkat gamelan sehingga harimau dan merak pun menari.

Versi lain menceritakan bahwa Prabu Klono Sewandono memiliki pusaka cemeti bernama *samandiman*. Pusaka itu berhasil dipakai untuk menundukkan Singabarong yang menghadang perjalanan Prabu Klono Sewandono sehingga perjalanan ke Kediri lancar. Pengiringnya pasukan berkuda, pasukan harimau, burung merak, dan tetabuhan (Dinas Pariwisata, 1990: Mudjiono, 1997).

Kerajaan Bantarangin dipercaya oleh masyarakat pernah ada dan dibuktikan dengan temuan bongkahan batu yang disinyalir sebagai reruntuhan kerajaan yang terdapat di Kauman, Sumoroto, Ponorogo. Di Kauman, Sumoroto dipercaya sebagai pusat perkembangan reog Ponorogo.

Versi lain berasal dari gagasan I Kutu Suryongalam, seorang Demang di Wengker yang berkuasa sekitar abad ke-15 dibawah kekuasaan Raja Majapahit, Raden Brawijaya V. Demang ini berniat mengadakan kudeta terhadap raja. Raja mempercayakan pengamanan Wengker kepada putranya yang bernama Raden



Joko Piturun yang berjuluk Batara Katong. Di Wengker, Batara Katong bertemu dengan Ki Ageng Mirah sebagai penyebar agama islam. Pertemuan itu menjadikan Batoro Katong masuk islam. Batoro Katong akhirnya berhasil mengalahkan Demang I Kutu Suryongalam, dan akhirnya menguasai Wengker. Wengker diubah nama menjadi Kadipaten Ponorogo. Melalui daya kreativitas Ki Ageng Mirah, seorang pendamping Batoro Katong, kesenian ciptaan I Kutu Suryongalam yang berupa seni *barong* dan *judluk* dari Bali diubah menjadi kesenian reog.

c. Pementasan Seni Reog

Reog modern biasanya dipentaskan dalam beberapa peristiwa seperti pernikahan, khitanan dan hari-hari besar Nasional. Seni Reog Ponorogo terdiri dari beberapa rangkaian 2 sampai 3 tarian pembukaan. Tarian pertama biasanya dibawakan oleh 6-8 pria gagah berani dengan pakaian serba hitam, dengan muka dipoles warna merah. Para penari ini menggambarkan sosok singa yang pemberani. Berikutnya adalah tarian yang dibawakan oleh 6-8 gadis yang menaiki kuda. Pada reog tradisional, penari ini biasanya diperankan oleh penari laki-laki yang berpakaian wanita. Tarian ini dinamakan tari jaran kepang atau jathilan. Tarian pembukaan lainnya jika ada biasanya berupa tarian oleh anak kecil yang membawakan adegan lucu yang disebut Bujang Ganong atau Ganongan.

Setelah tarian pembukaan selesai, baru ditampilkan adegan inti yang isinya bergantung kondisi dimana seni reog ditampilkan. Jika berhubungan dengan pernikahan maka yang ditampilkan adalah adegan percintaan. Untuk hajatan khitanan atau sunatan, biasanya cerita pendekar.

Adegan dalam seni reog biasanya tidak mengikuti skenario yang tersusun rapi. Disini selalu ada interaksi antara pemain dan dalang (biasanya pemimpin rombongan) dan kadang-kadang dengan penonton. Terkadang seorang pemain yang sedang pentas dapat digantikan oleh pemain lain bila pemain tersebut kelelahan. Yang lebih dipentingkan dalam pementasan seni reog adalah memberikan kepuasan kepada penontonnya.



Adegan terakhir adalah singa barong, dimana pelaku memakai topeng berbentuk kepala singa dengan mahkota yang terbuat dari bulu burung merak. Berat topeng ini bisa mencapai 50-60 kilogram. Topeng yang berat ini dibawa oleh penarinya dengan gigi. Kemampuan untuk membawakan topeng ini selain diperoleh dengan latihan yang berat, juga dipercaya diperoleh dengan latihan spiritual seperti puasa dan bertapa.

d. Tokoh-Tokoh dalam Reog

1) Jathil

Jathil adalah prajurit berkuda dan merupakan salah satu tokoh dalam seni Reog. Jathilan merupakan tarian yang menggambarkan ketangkasan prajurit berkuda yang sedang berlatih di atas kuda. Tarian ini dibawakan oleh penari di mana antara penari yang satu dengan yang lainnya saling berpasangan. Ketangkasan dan kepiawaian dalam berperang di atas kuda ditunjukkan dengan ekspresi atau greget sang penari.



Gambar 2.11 Jathil

Sumber: http://19.uhamzah.web.id/id3/2823-2721/Reog-Ponorogo_42879_stieigi_19-uhamzah.html (Diakses 9 April 2017, pukul 22.03 WIB)

Jathilan ini pada mulanya ditarikan oleh laki-laki yang halus, berparas ganteng atau mirip dengan wanita yang cantik. Gerak tarinya pun lebih cenderung feminin. Sejak tahun 1980-an ketika tim kesenian reog Ponorogo hendak dikirim ke Jakarta untuk pembukaan PRJ (Pekan Raya Jakarta), penari jathilan diganti oleh para penari putri dengan alasan lebih feminin. Ciri-ciri kesan gerak tari



Jathilan pada kesenian Reog Ponorogo lebih cenderung pada halus, lincah, genit. Hal ini didukung oleh pola ritmis gerak tari yang silih berganti antara irama *mlaku* (lugu) dan irama *ngracik*.

2) Warok



Gambar 2.12 Warok

Sumber: http://19.uhamzah.web.id/id3/2823-2721/Reog-Ponorogo_42879_stieigi_19-uhamzah.html (Diakses 9 April 2017, pukul 22.03 WIB)

Warok berasal dari kata *wewarah* adalah orang yang mempunyai tekad suci, memberikan tuntunan dan perlindungan tanpa pamrih. Warok adalah *wong kang sugih wewarah* (orang yang kaya akan petunjuk atau pengajaran). Artinya seseorang menjadi warok karena mampu memberi petunjuk atau pengajaran kepada orang lain tentang hidup yang baik. *Warok iku wong kang wus purna saka sakabehing laku, lan wus menep ing rasa* (warok adalah orang yang sudah sempurna dalam laku hidupnya, dan sampai pada pengendapan batin).

Warok merupakan karakter/ciri khas dan jiwa masyarakat Ponorogo yang telah mendarah daging sejak dahulu yang diwariskan oleh nenek moyang kepada generasi penerus. Warok merupakan bagian peraga dari kesenian Reog yang tidak terpisahkan dengan peraga yang lain dalam unit kesenian reog Ponorogo. Warok adalah seorang yang betul-betul menguasai ilmu baik lahir maupun batin.

3) Barongan (Dadak Merak)



Gambar 2.13 Barongan

Sumber: http://19.uhamzah.web.id/id3/2823-2721/Reog-Ponorogo_42879_stieigi_19-uhamzah.html (Diakses 9 April 2017, pukul 22.03 WIB)

Barongan (dadak merak) merupakan peralatan tari yang paling dominan dalam kesenian reog Ponorogo. Dadak merak ini berukuran panjang sekitar 2,25 meter, lebar sekitar 2,30 meter, dan beratnya hampir 50 kilogram. Bagian-bagiannya antara lain:

- Kepala harimau (caplokan), terbuat dari kerangka kayu, bambu, rotan ditutup dengan kulit harimau gembong.
- Dadak merak, kerangka terbuat dari bambu dan rotan sebagai tempat menata bulu merak untuk menggambarkan seekor merak sedang mengembangkan bulunya dan menggigit untaian manik-manik (tasbih).
- Krakap, terbuat dari kain beludru warna hitam disulam dengan monte, merupakan aksesoris dan tempat menuliskan identitas group reog.



4) Klono Sewandono



Gambar 2.14 Prabu Sewandono

Sumber: http://19.uhamzah.web.id/id3/2823-2721/Reog-Ponorogo_42879_stieigi_19-uhamzah.html (Diakses 9 April 2017, pukul 22.03 WIB)

Klono Sewandono atau Raja Kelono adalah seorang raja sakti mandraguna yang memiliki pusaka andalan berupa cemeti yang sangat ampuh dengan sebutan Kyai Pecut Samandiman. Kemana saja pergi sang raja selalu membawa pusaka tersebut. Pusaka tersebut digunakan untuk melindungi dirinya. Kegagahan sang raja di gambarkan dalam gerak tari yang lincah serta berwibawa. Dalam suatu kisah Prabu Klono Sewandono berhasil menciptakan kesenian indah hasil dari daya ciptanya untuk menuruti permintaan seorang putri. Karena sang raja dalam keadaan mabuk asmara maka gerakan tari pun kadang menggambarkan seorang yang sedang kasmaran.

5) Bujang Ganong (Ganongan)

Bujang Ganong (ganongan) atau Patih Pujangga Anom adalah salah satu tokoh yang enerjik dan jenaka sekaligus mempunyai keahlian dalam seni bela diri sehingga disetiap penampilannya senantiasa di tunggu-tunggu oleh penonton khususnya anak-anak. Bujang Ganong menggambarkan sosok seorang Patih Muda yang cekatan, berkemauan keras, cerdas, jenaka dan sakti.



Gambar 2.15 Bujang Ganong

Sumber: http://19.uhamzah.web.id/id3/2823-2721/Reog-Ponorogo_42879_stieigi_19-uhamzah.html (Diakses 9 April 2017, pukul 22.03 WIB)

Berdasarkan penjelasan di atas, elemen reog yang akan ditampilkan dalam desain yaitu barongan (dadak merak). Barongan merupakan elemen terpenting dalam pertunjukkan reog sehingga dianggap mewakili pertunjukan reog.

2.3 Studi Pencahayaan Alami

Cahaya alami merupakan cahaya yang didapatkan dari sinar matahari secara langsung dari awal matahari terbit hingga terbenam (Satwiko: 2004). Pencahayaan matahari adalah proses lengkap dalam mendesain bangunan untuk memanfaatkan cahaya alami secara maksimal. Hal itu meliputi aktifitas berikut:

- a. Penempatan bangunan, yaitu mengorientasikan bangunan untuk memperoleh cahaya matahari secara optimal.
- b. Pembentukan massa bangunan, menampilkan permukaan bangunan yang secara optimum menghadap ke arah matahari.
- c. Memilih bukaan bangunan yang memungkinkan jumlah cahaya yang cukup masuk ke dalam bangunan, dengan memperhitungkan siklus matahari, musim, dan cuaca.
- d. Melindungi fasad dan bukaan bangunan dari radiasi matahari yang tidak diinginkan.



- e. Menambahkan peralatan pelindung yang tepat dan dapat diatur, seperti kerai atau tirai, untuk memungkinkan penghuni bangunan untuk mengontrol cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan.
- f. Mendesain kontrol pencahayaan lampu listrik yang memungkinkan penghematan energi dengan memanfaatkan cahaya matahari pada siang hari.

2.4 Studi Warna

a. Warna dan Pengaruhnya

Warna memberikan dampak psikologis bagi yang melihatnya. Warna tidak hanya menambah nilai estetika suatu ruangan atau benda. Banyak hal yang dapat dipengaruhi dan dibentuk oleh warna. Misalnya persepsi manusia di dalam suatu ruang dengan warna-warna berbeda akan menghasilkan efek yang berbeda.

Berikut merupakan berbagai persepsi yang dapat timbul dalam pikiran manusia akibat warna yang dikemukakan oleh Rahayu (2012).

1) Volume

Penggunaan warna pada dinding dalam sebuah ruangan akan dapat membentuk persepsi tertentu akan besar isi dari ruangan tersebut. Warna muda atau pucat, warna-warna yang dingin, dan motif-motif yang kecil akan membuat ruangan terasa lebih besar dari yang semestinya. *Hue* yang disaturasi gelap, warna-warna hangat, dan motif yang besar akan membuat ruangan lebih timbul sehingga akan terasa lebih sempit. Selain itu pencahayaan yang lebih terang juga dapat membuat volume terasa lebih besar dan sebaliknya. Penerapan yang tepat akan berguna terutama jika menghadapi penghuni dengan kondisi tertentu seperti penderita fobia pada ruang sempit dan tertutup (klaustrofobia).

2) Ukuran dan Berat

Warna gelap akan membuat benda terkesan lebih berat dan warna yang lebih muda atau pucat akan terkesan lebih ringan. Warna juga dapat mempengaruhi persepsi akan ukuran atau skala, warna gelap akan membuat benda terlihat lebih kecil atau tipis.



Dalam sebuah ruangan, warna-warna gelap pada dinding dan langit-langit terasa lebih menekan sehingga akan memberikan perasaan akan berat dan kepadatan. Dinding bata yang dicat putih akan membuat kesan material tersebut lebih ringan dibandingkan dengan menggunakan warna aslinya.

3) Suhu

Dalam buku *Elements of Color*, Johannes Itten memaparkan tentang percobaan yang menunjukkan terdapat perbedaan 5-7 derajat dalam perasaan subyektif antara hangat atau dinginnya ruang kerja yang dicat biru-hijau dan ruang kerja yang dicat merah-oranye. Pengguna ruangan biru-hijau merasa dingin pada suhu 59°F, sedangkan pengguna ruangan merah-oranye baru merasa dingin jika suhu ruangan diturunkan menjadi 52°F. Begitu pula dengan hasil studi di Norwegia yang dilakukan oleh Porter dan Mikellides (1976), orang-orang cenderung mengatur suhu 4 derajat lebih tinggi dalam ruang biru dibandingkan dengan ruang merah. Warna-warna yang dinilai hangat adalah merah, oranye, kuning tua, kuning, dan kuning-oranye. Serta yang merupakan warna dingin adalah hijau, biru-hijau, dan biru.

Efek-efek tersebut mungkin akan tergantung pada iklim setempat. Sesuai dengan iklim Labuan Bajo yang panas dan lembab, penggunaan warna-warna tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengurangi penggunaan penghawaan buatan sehingga akan lebih ekonomis.

4) Waktu

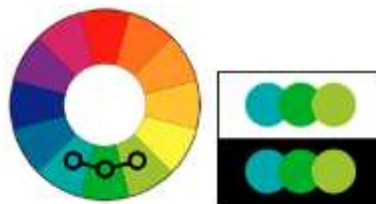
Hasil percobaan Porter dan Mikellides juga menyatakan bahwa seseorang akan merasa waktu berjalan lebih cepat jika berada dalam ruangan dengan warna hangat, terutama merah. Sedangkan waktu akan terasa berjalan lebih lambat jika berada dalam ruangan berwarna biru. Selain itu mengenai level saturasi, waktu juga akan terasa berjalan lebih cepat di dalam tempat yang diberi warna-warna cerah dibandingkan dengan yang tidak. Secara psikologis hal ini mungkin berhubungan dengan ketertarikan seseorang jika berada dalam sebuah lingkungan. Daya tarik sebuah desain juga akan mempengaruhi persepsi seseorang akan waktu yang dihabiskan di dalam suatu tempat.



b. Kombinasi Warna

1) Warna Analog

Warna analog adalah warna yang berdekatan satu sama lain dalam lingkaran warna. Skema warna analog ini sering ditemui dalam alam dan menyenangkan untuk dilihat. Kombinasi ini memberikan warna terang dan ceria sehingga warna terlihat harmonis.

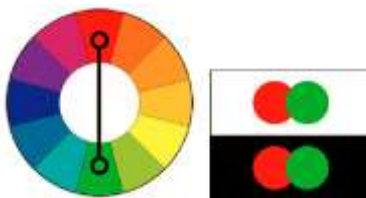


Gambar 2.16 Warna Analog

Sumber: <http://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/>
(Diakses 12 April 2017, pukul 21.03 WIB)

2) Warna Komplementer

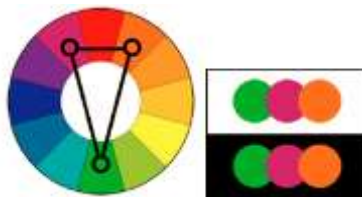
Merupakan warna yang berseberangan di dalam *color wheel* memiliki sudut 180 derajat, dua warna dengan posisi kontras, komplementer menghasilkan perpaduan warna yang sangat menonjol. Contohnya : merah-hijau, biru-oranye, ungu-kuning.



Gambar 2.17 Warna Komplementer

Sumber: <http://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/>
(Diakses 12 April 2017, pukul 21.03 WIB)

3) Warna Split Komplementer



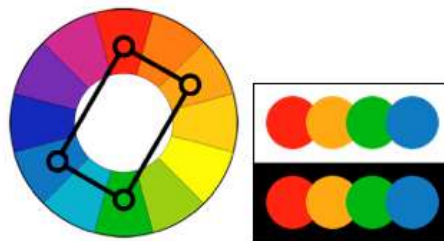
Gambar 2.18 Warna Split Komplementer

Sumber: <http://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/>
(Diakses 12 April 2017, pukul 21.03 WIB)

Hampir sama dengan skema warna komplementer, hanya saja ada sedikit penambahan warna. Menggunakan formula huruf “Y” terbalik untuk mendapatkan harmonisasi warna.

4) Warna Tetradic

Perpaduan dua warna komplementer yang digunakan secara bersamaan, kombinasi ini menghasilkan warna yang sangat kontras antara warna dingin dan warna hangat.



Gambar 2.19 Warna Tetradic

Sumber: <http://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/>
(Diakses 12 April 2017, pukul 21.03 WIB)

Dari penjelasan diatas, maka warna cocok untuk interior Hotel Exotic Komodo yaitu warna dingin sehingga dapat memberikan suasana sejuk dan rileks. Namun warna-warna hangat juga digunakan sebagai aksentuasi pada ruangan.

2.5 Antropometri Hotel

Antropometri memberikan penjelasan bila manusia itu pada dasarnya memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Manusia akan bervariasi dalam berbagai macam dimensi ukuran seperti kebutuhan, motivasi, inteligensia, imajinasi, usia, latar belakang pendidikan, jenis kelamin, kekuatan, bentuk dan ukuran tubuh, dan sebagainya. Dengan memiliki data antropometri yang tepat, maka seorang perancang produk ataupun fasilitas kerja akan mampu menyesuaikan bentuk dan geometris ukuran dari produk rancangannya dengan bentuk maupun ukuran segmen-segmen bagian tubuh yang nantinya akan mengoperasikan produk tersebut.



Menurut Nurmianto, 2003 Antropometri dibagi kedalam 2 bagian, yaitu:

a. Antropometri Statis

Antropometri statis lebih berhubungan dengan pengukuran ciri-ciri fisik manusia dalam keadaan statis (diam) yang distandarkan. Dimensi yang diukur pada antropometri statis diambil secara linier (lurus) dan dilakukan pada permukaan tubuh pada saat diam. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi dimensi tubuh manusia, di antaranya: umur, jenis kelamin, suku bangsa, pekerjaan.

b. Antropometri Dinamis

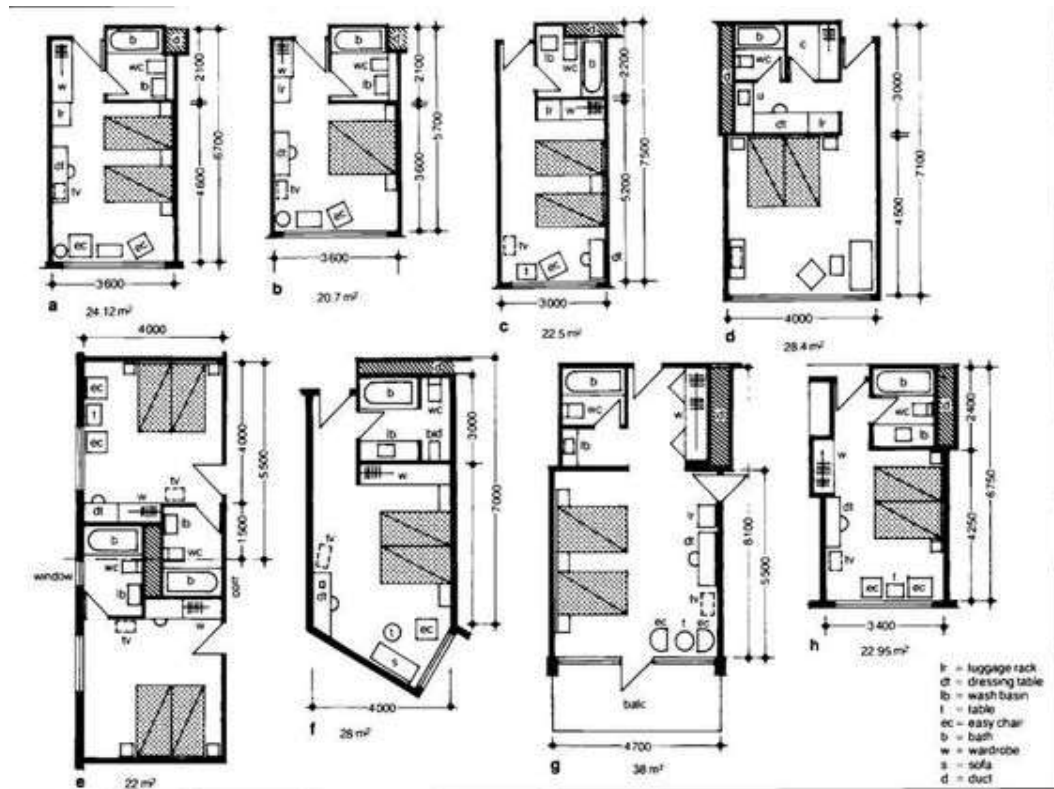
Antropometri dinamis lebih berhubungan dengan pengukuran ciri-ciri fisik manusia dalam keadaan dinamis, dimana dimensi tubuh yang diukur dilakukan dalam berbagai posisi tubuh ketika sedang bergerak sehingga lebih kompleks dan sulit dilakukan. Terdapat tiga kelas pengukuran dinamis yaitu, pengukuran tingkat keterampilan sebagai pendekatan untuk mengerti keadaan mekanis dari suatu aktivitas.

Data antropometri akan menentukan bentuk, ukuran dan dimensi yang tepat berkaitan dengan produk yang dirancang dan manusia yang akan memakai produk tersebut. Dalam hal ini kegiatan perancangan peralatan kerja ini harus mampu mengakomodasikan dimensi tubuh dan populasi terbesar yang akan menggunakan produk hasil rancangan tersebut.



Berikut merupakan beberapa ukuran yang diperlukan dalam mendesain sebuah ruangan dalam hotel:

1) Layout Kamar Hotel

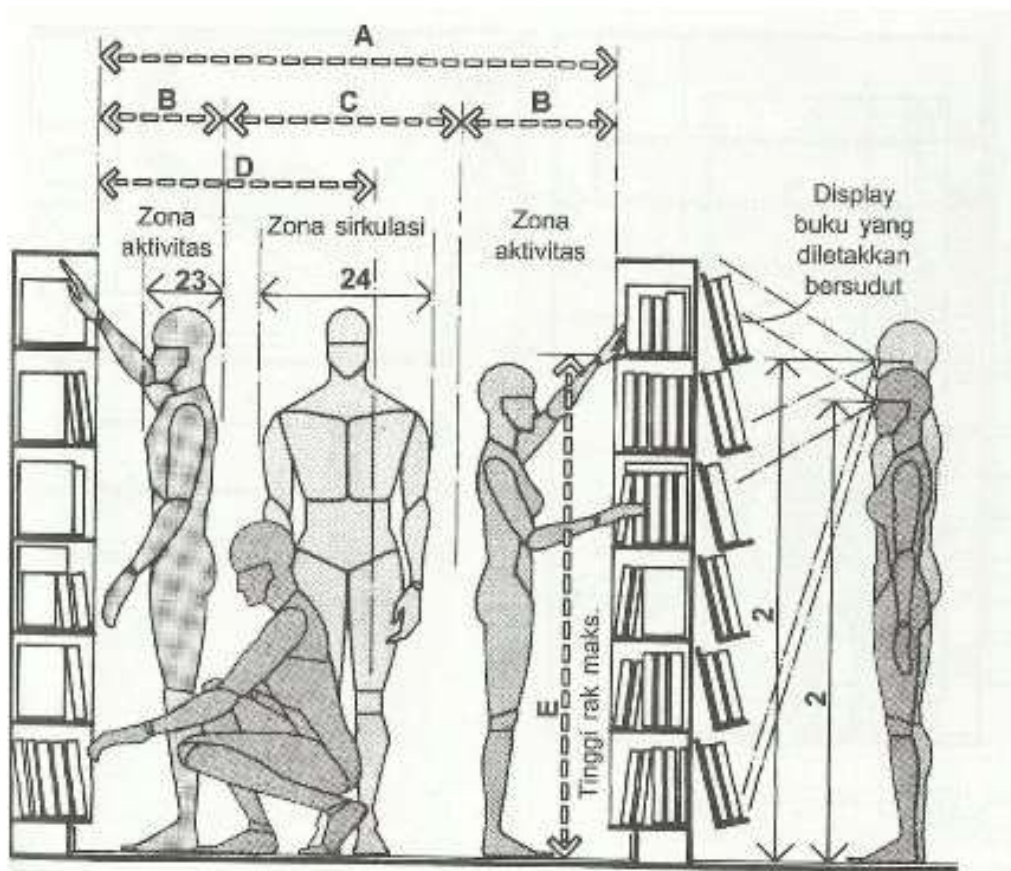


Gambar 2.20 Layout Kamar Hotel
Sumber: Data Arsitek

Gambar diatas menunjukkan beberapa alternatif layout kamar hotel untuk tipe *twin* dan *double*. Bentuk layout b dan c serupa dengan bangunan Hotel Exotic Komodo. Sementara untuk kamar tipe *triple* menyesuaikan dengan luas bangunan dengan acuan gambar diatas.



2) Dimensi manusia dan sirkulasi



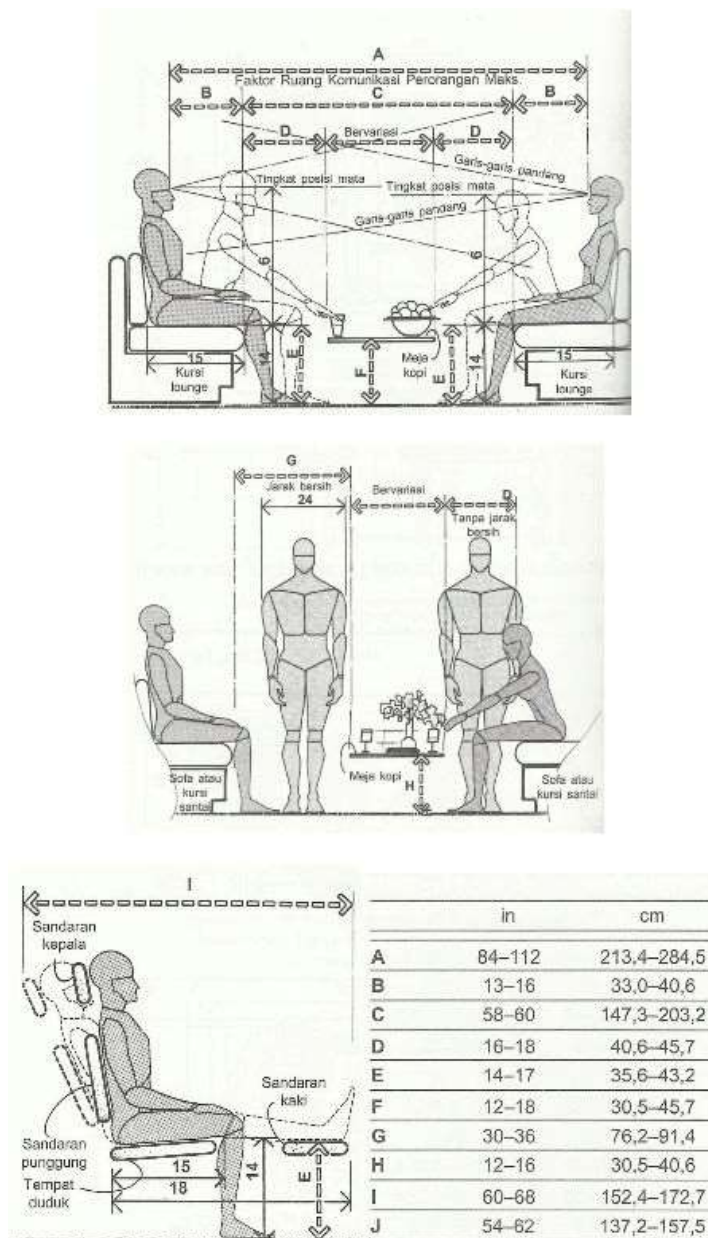
	in	cm
A	66 min.	167,6 min
B	18 min.	45,7 min.
C	30 min.	76,2 min.
D	36	91,4
E	68	172,7
F	48	121,9
G	36 min.	91,4 min.
H	66	167,6
I	72	182,9
J	60-66	152,4-167,6

Gambar 2.21 Dimensi Manusia dan Sirkulasi
Sumber: Data Arsitek



Ukuran sirkulasi dan dimensi manusia di atas diperlukan untuk penataan area ganti di dalam kamar hotel/villa dan toko souvenir yaitu selebar 91,4 cm. Sementara ukuran sirkulasi D selebar minimal 76,2 cm digunakan untuk restoran, *function room*, dan *lobby*.

3) Ergonomi *Coffee Table*

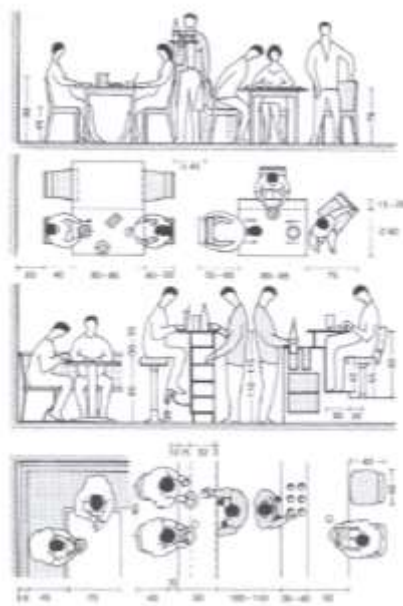


Gambar 2.22 Ergonomi *Coffee Table*
Sumber: Data Arsitek



Ukuran dalam ergonomi *coffee table* digunakan pada area lobi dimana terdapat *lounge* atau area duduk santai dengan meja tamu berketinggian rendah. Ukuran yang digunakan yaitu B dan C dengan lebar 243,8cm. Sementara ukuran pada poin G dapat diabaikan apabila kursi tidak diletakkan berhadapan, atau hanya terdiri dari satu kursi dan meja.

4) Ergonomi Posisi Makan

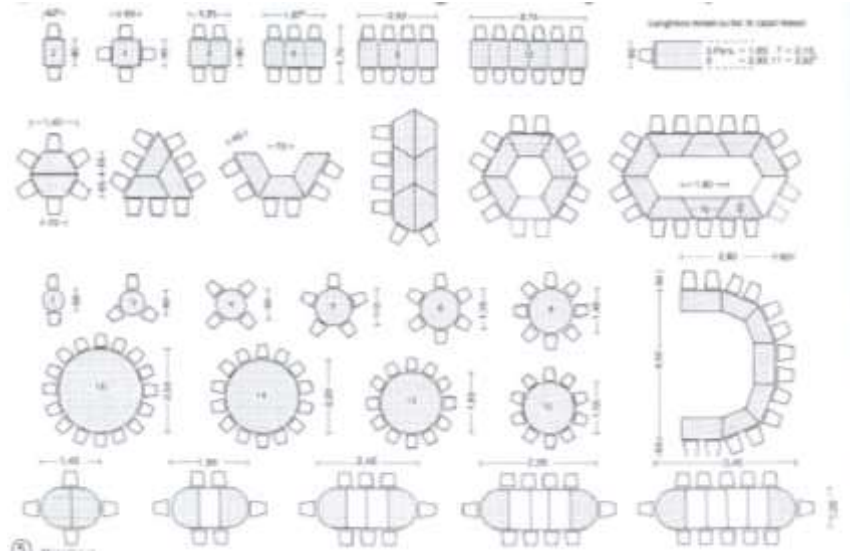


Gambar 2.23 Ergonomi Posisi Makan
Sumber: Data Arsitek

Ergonomi posisi makan diterapkan pada restoran, antara lain:

- Tinggiudukan kursi adalah 45cm dengan tinggi lunas termasuk sandaran punggung yaitu 90cm.
- Lebar minimal antara dua buah kursi yang sedang digunakan agar dapat dilewati oleh manusia yaitu kurang lebih 45cm.
- Lebar meja untuk dua orang yang makan saling berhadapan yaitu 80-85cm.
- Panjang kursi pria yaitu 40cm.
- Lebar jalan untuk pria agar dapat berjalan dengan baik yaitu 60 cm.

5) Ergonomi Meja Makan



Gambar 2.24 Ergonomi Meja Makan
Sumber: Data Arsitek

Ergonomi meja makan dapat digunakan pula untuk meja *banquet* di *function room*. Hal ini karena ukuran meja makan dan meja *banquet* untuk makan dan menulis tidak jauh berbeda.

Dari data di atas digunakan posisi meja pada kolom pertama. Susunan meja dan kursi pada kolom pertama lebih efektif untuk mendapatkan jumlah maksimal orang yang dapat duduk.

2.5 Studi Eksisting

2.5.1 Keadaan Geografis Manggarai Barat

Secara astronomis, posisi Kabupaten Manggarai Barat terletak antara $08^{\circ}14'$ LS - $09^{\circ}00'$ LS dan antara $119^{\circ}21'$ BT - $120^{\circ}20'$ BT. Batas-batas wilayah administratif adalah sebelah selatan dengan Laut Sawu, sebelah utara dengan Laut Flores, sebelah barat dengan Selat Sape dan sebelah timur dengan wilayah Kabupaten Manggarai.

Wilayah Kabupaten Manggarai Barat merupakan daerah kepulauan dengan luas daratan 2.947,50 km² atau hanya sekitar 6,22 persen dari luas daratan Provinsi Nusa Tenggara Timur, yang terdiri dari daratan Pulau Flores dan

The map displays the Komodo Islands, including Laut Flores and Laut Sawu. Key administrative districts (Kec.) and villages (Dk.) are labeled. The map also shows the surrounding waters and a scale bar indicating distances up to 20 km.

42



Kemiringan lerengnya bervariasi antara 0-2%, 2-15%, 15-40% dan >40%. Namun secara umum, wilayah Manggarai Barat bertopografi bukit hingga pegunungan. Iklim dan curah hujan tidak merata. Curah hujan tertinggi terdapat di pegunungan yang mempunyai ketinggian diatas 1000mdpl. Besarnya curah hujan tahunan rata-rata sekitar 1500 mm/tahun, sehingga secara umum memiliki tipe iklim tropik kering/semi arid.



Gambar 2.26 Lingkungan Alam Kabupaten Manggarai Barat
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Kabupaten Manggarai Barat memiliki banyak sumber air, baik air tanah maupun air permukaan. Air permukaan terdiri atas satu danau alam (vulkanik) yaitu danau Sano Nggoang, serta lebih dari 15 buah sungai. Dari sejumlah sungai tersebut, hanya 25% sungai yang berair sepanjang tahun. Sedangkan air danau Sano Nggoang dengan kandungan sulfur/belerang tinggi tidak dapat digunakan sebagai sumber air baku.



2.5.4 Lokasi Hotel Exotic Komodo

Hotel Exotic Komodo terletak di Jalan Yohanes Sehadun, Labuan Bajo, Kabupaten Manggarai Barat, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Lokasi hotel berada di seberang Bandara Komodo.

Bangunan hotel menghadap ke arah timur sehingga perluutupan cahaya pada bangunan agar tidak silau namun tetap mendapatkan cahaya matahari yang cukup.



Gambar 2.27 Lokasi Hotel Exotic Komodo
Sumber: Google Earth

Topografi pada area hotel memiliki level ketinggian yang beragam. Berikut merupakan gambar yang diambil dari Google Earth. Tiap garis menunjukkan perbedaan ketinggian sebanyak satu meter.



Gambar 2.28 Topografi Wilayah Hotel Exotic Komodo
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Perbedaan level ketinggian tanah tersebut membuat hotel tampil bertingkat seperti diatas bukit. Dengan keadaan tersebut hotel dapat terlihat dengan jelas dari Bandara Komodo sehingga desain yang menarik sangat dibutuhkan sebagai acuan penilaian pertama pengunjung.



Gambar 2.29 Tampak Depan Hotel
Sumber: Google Images

2.5.5 Sejarah Hotel

Berawal dari ketertarikan akan kekayaan alam dan keindahan Labuan Bajo, ide dari Hotel Exotic Komodo dicetuskan pada tahun 2011. Dengan potensi pariwisata dan keindahan alam yang sangat besar maka hotel, restoran, dan toko souvenir akan menjadi sesuatu yang paling dicari oleh para turis dari mancanegara maupun turis dalam negeri. Oleh karena itu pada pertengahan tahun 2011 dimulai pembangunan *Exotic Komodo Hotel, Restaurant, and Souvenir Shop*. Hotel berada di depan Bandara Komodo yang merupakan lokasi strategis untuk dijangkau oleh tamu. Exotic Komodo terlihat sangat unik dan menarik dengan paduan antara 2 budaya (Jawa dan Manggarai) serta rumah-rumah kayu.

Suasana keindahan dan kenyamanan yang diberikan oleh alam serta keunikan yang ditawarkan maka Hotel Exotic Komodo membuat slogan *luxury by nature*. Pada bulan Maret 2012 pembangunan selesai dan mulai dibuka untuk umum pada tanggal 20 April 2012 dan terdiri dari 12 kamar, 8 villa, toko souvenir, restoran, dan *function room*.



2.5.6 Visi dan Misi

a. Visi

1) *Hotel & Restaurant*

Menjadi hotel dan restoran keluarga yang terpercaya di seluruh Labuan Bajo.

2) *Souvenir Shop*

Menjadi pusat oleh-oleh terbesar dan terlengkap di seluruh Nusa Tenggara Timur.

b. Misi

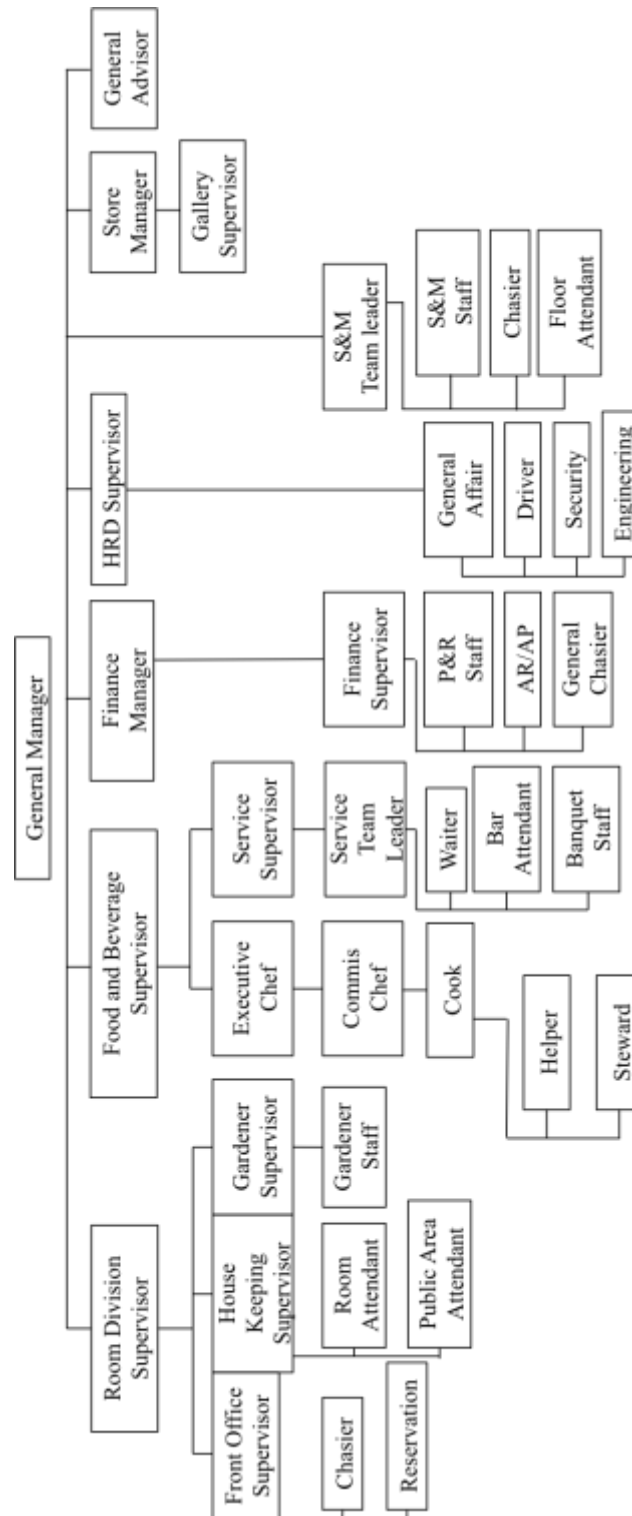
- 1) Menjadikan tamu sebagai prioritas utama dengan selalu tersenyum dan memberikan pelayanan terbaik demi kepuasan pelanggan.
- 2) Selalu melakukan koordinasi dan komunikasi untuk kelancaran operasional hotel, restoran, dan toko souvenir.
- 3) Selalu disiplin dalam menjalankan aturan perusahaan.
- 4) Menciptakan lingkungan kerja yang baik dengan selalu santun dalam berperilaku dan berkomunikasi.

c. Value

S	<i>Speed</i>
M	<i>Manner/ Attitude</i>
I	<i>Initiative</i>
L	<i>Love all, Serve all</i>
E	<i>Empathy</i>



2.5.7 Struktur Organisasi



Gambar 2.30 Struktur Organisasi Hotel Exotic Komodo
Sumber: Hotel Exotic Komodo



2.5.8 Fasilitas Hotel

a. Toko Suvenir

Toko souvenir berukuran 15x12 meter persegi dengan arsitektur joglo. Di dalamnya berisi rak-rak untuk display oleh-oleh yaitu kain tenun, topi rea, patung komodo, gantungan kunci, *luggage tag*, perhiasan dari manik-manik dan kerang, *tote bag*, tas, *t-shirt*, dan sebagainya.



Gambar 2.31 Toko Suvenir
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Penataan masih belum terstruktur dimana souvenir masih banyak yang tercampur dalam wadah souvenir jenis lain. Selain itu barang-barang display ditata ala kadarnya tanpa adanya pencahayaan khusus sehingga barang yang dipajang kurang menarik.

b. Restoran dan Resepsionis

Restoran dan resepsionis hotel berada dalam satu bangunan pendopo joglo. Tidak ada *lounge* maupun lobby khusus untuk pengunjung. Resepsionis berupa ruangan berukuran kecil dengan meja resepsionis dan bersebelahan dengan dapur restoran. Restoran menyajikan makanan buffet dan non-buffet. Diperuntukkan



bagi pengunjung umum sehingga pengunjung non-inap dapat merasakan fasilitas ini setiap saat.



Gambar 2.32 Restoran dan Resepsionis
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

c. Villa

Villa merupakan tipe kamar hotel yang terbaik di Hotel Exotic Komodo. Diperuntukkan bagi pengunjung yang menginginkan suasana tenang. Fasilitas yang terdapat di dalam villa yaitu *queen bed*, televisi 32”, kamar mandi dengan air panas dan dingin, AC, area duduk, *amenities*, dan balkon pribadi. Harga sewa villa per malam yaitu Rp. 650.000,-.



Gambar 2.33 Villa
Sumber: Hotel Exotic Komodo



Bangunan villa menggunakan material kayu dengan pondasi beton. Budaya Manggarai hanya tampak dari kain tenun yang digunakan sebagai *bed runner*. Secara keseluruhan budaya khas Manggarai dan Jawa belum terlihat.

d. Kamar Tipe *Double*, *Twin*, dan *Triple*

Kamar berada pada bangunan bertingkat dua berjumlah dua bangunan. Kamar *twin* berjumlah 5 kamar, *double* berjumlah 3, dan *triple* sebanyak 4 kamar. Fasilitas dan harga sewa kamar yaitu:

Tabel 2.2 Fasilitas dan Harga Sewa Kamar Hotel

<i>Twin Room</i>	<i>Double Room</i>	<i>Triple Room</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Luas kamar 39m² • Kasur 2x <i>single</i> (120x200cm) • Air mandi panas dan dingin • AC • Televisi 32" • Balkon • <i>Amenities</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Luas kamar 39m² • Kasur <i>kingsize</i> (200x200cm) • Air mandi panas dan dingin • AC • Televisi 32" • Balkon • <i>Amenities</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Luas kamar 39m² • Kasur <i>queensize</i> (180x200cm) dan <i>single</i> (120x200cm) • Air mandi panas dan dingin • AC • Televisi 32" • Balkon • <i>Amenities</i>
Rp. 525.000,-	Rp. 525.000,-	Rp. 650.000,-

Sumber: Exotic Komodo



Gambar 2.34 Kamar Hotel *Twin*, *Double*, *Triple*, dan Kamar Mandi
Sumber: Hotel Exotic Komodo



e. *Function Room*

Ruang serbaguna berada di belakang bangunan restoran. *Function room* menyediakan meja rapat, kursi pertemuan, LCD proyektor dan meja prasmanan. Fasilitas ini memiliki kapasitas sebanyak kurang lebih 50 orang. Ruangannya masih polos tanpa dekorasi interior dengan furnitur yang juga belum mencerminkan budaya Manggarai dan Jawa.

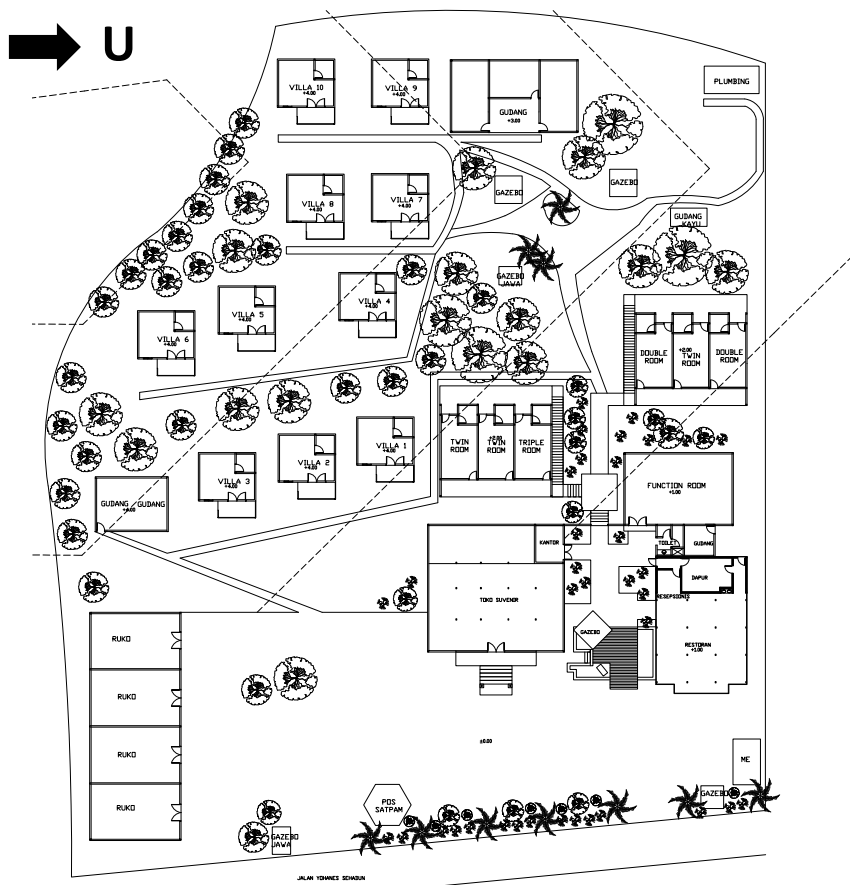


Gambar 2.35 *Function Room*
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

2.5.9 Analisa Layout Ruang

Kondisi topografi pada area hotel yang berupa bukit membuat pemilik hotel berinisiatif untuk membuat massa yang terpencar-pencar. Meskipun terlihat estetik dengan topografi perbukitan namun hal ini cukup menyulitkan pengguna hotel. Dengan *layout* demikian pengguna harus berjalan dalam jarak yang cukup jauh untuk menuju area lain. Hal ini dapat dibantu dengan dibangunnya jalan setapak dan ram pada bagian yang menurun untuk memudahkan pengguna. Keunggulan lain selain dari segi estetika yaitu tamu villa akan mendapatkan suasana alami mungkin karena jarak yang berjauhan antar tamu lain dan dikelilingi pepohonan pada tiap villa.

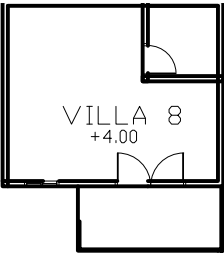
Dengan tatanan massa berbukit maka sirkulasi udara akan dapat mengalir ke seluruh massa bangunan dengan ditunjang posisi bukaan yang tepat. Pencahayaan alami juga akan banyak masuk pada ruang-ruang. Namun perlu adanya *treatment* pada sisi bangunan sebelah barat dan timur agar sinar matahari tidak langsung menyinari bangunan di siang dan sore hari.



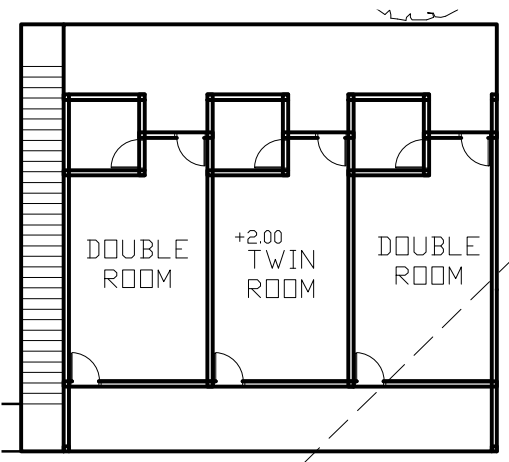
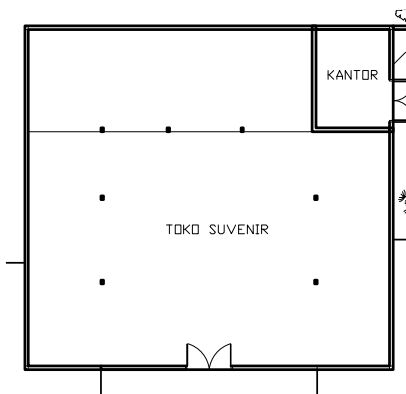

Gambar 2.36 Site Plan Eksisting Hotel Exotic Komodo
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Untuk dapat memahami layout ruang secara detail maka akan dijelaskan pada table berikut.

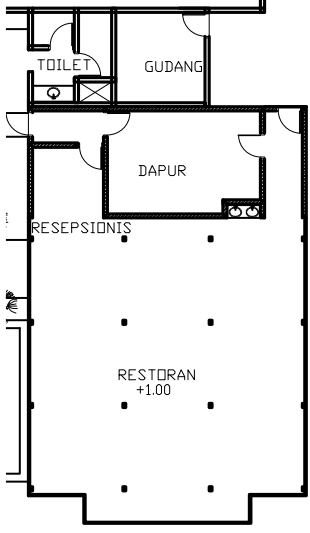
Tabel 2.3 Analisa Ruang Eksisting

Ruang	Analisa
 <p>VILLA 8 +4.00</p>	<p>Kekurangan: Kamar mandi terletak di bagian pojok ruang sehingga akan menyusahkan apabila kamar terjadi banjir</p> <p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none">- Banyak bukaan pada bangunan- Bangunan terbuat dari kayu sehingga relatif dingin



Ruang	Analisa
	<p>Kekurangan: ukuran kamar sama untuk semua tipe kamar sehingga pada kamar tipe triple terlalu kecil</p> <p>Kelebihan: ada balkon di setiap kamar</p>
	<p>a. Toko Souvenir</p> <p>Kelebihan: ruangan besar</p> <p>Kekurangan: pintu akses hanya ada satu</p> <p>b. Kantor</p> <p>Kelebihan: posisi ruang strategis di antara bangunan hotel</p> <p>Kekurangan: terlalu kecil</p>
	<p>Kelebihan: -ada bukaan ventilasi udara</p> <p>Kekurangan:</p> <p>-kapasitas ruang kecil +/- 50 orang</p>



Ruang	Analisa
	<p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> -area terbuka, sirkulasi udara dapat maksimal -akses keluar masuk cukup luas <p>Kekurangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> -area resepsionis kurang memenuhi standar hotel -seharusnya tersedia lobby -tidak ada ruang karyawan -bangunan terbuka sehingga banyak debu -dapur kecil

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

2.5.10 Analisa Fungsi Ruang

a. Restoran

Industri jasa perhotelan yang menjual keramah-tamahan terdiri dari penjualan kamar hotel dan penjualan makanan di restoran. Maju mundurnya usaha perhotelan dapat ditentukan oleh kedua unsur tersebut. Bahkan suatu hotel dikatakan berhasil dalam pencapaiannya tujuannya apabila pendapatan dari penjualan makanan lebih besar daripada penjualan kamar-kamar hotel. Dalam hotel dan restoran ada dua tujuan yang harus dicapai dalam waktu yang bersamaan yaitu mendapatkan keuntungan dan memberikan kepuasan bagi para tamu. Semakin maju bidang teknologi dan semakin banyak manusia karir akan semakin banyak pula orang yang tidak dapat menikmati makan siang di rumah bersama keluarga. Berarti akan semakin banyak restoran yang tumbuh. Sehingga peranan restoran menjadi semakin penting (Marsum WA, 1990).

Hotel sebagai suatu usaha industri pelayanan jasa menghasilkan, menyediakan dan melayani tamu dalam bentuk barang dan jasa. Dari segi produk industri hotel terdiri dari dua bagian yaitu produk yang berwujud dan produk hotel



yang tidak berwujud. Adapun salah satu contoh dari produk yang berwujud adalah makanan dan minuman (Marpaung, 1990).

Dalam menjalankan fungsinya restoran Hotel Exotic Komodo sudah tepat dengan memiliki konsep restoran yang mudah diakses oleh semua orang. Namun restoran sejatinya merupakan fasilitas bagi pengunjung inap hotel tersebut. Sehingga perlu adanya jalur akses dari arah kamar-kamar hotel. Hal ini bertujuan untuk memberikan rasa dihargai dan diprioritaskan pada tamu inap hotel dibanding dengan pengunjung yang hanya ingin bersantap di restoran. Pemberian jalur akses yang berbeda juga bertujuan untuk memecah sirkulasi manusia agar tidak menumpuk di satu titik.

a. Villa

Fungsi villa sejatinya sama dengan fungsi kamar hotel pada umumnya yaitu sebagai tempat akomodasi para tamu hotel. Perbedaan mencolok antara jenis kamar ini dengan jenis kamar lainnya adalah suasana yang ingin dicapai di dalam villa itu sendiri.

Villa tidak hanya memiliki fungsi sebagai tempat beristirahat saja namun juga sebagai tempat relaksasi dan mencari ketenangan. Dengan berada di dalam villa diharapkan pengguna akan merasakan suasana alami pedesaan. Hal ini akan memberi pengaruh bagi pengguna yang sedang ingin meninggalkan suasana perkotaan yang padat atau pengguna yang ingin menyendiri.

Letak villa yang berjarak dengan villa lain sudah memenuhi fungsi relaksasi dan ketenangan tersebut. Namun ukuran villa yang kecil harus diperhatikan agar suasana lapang tetap nampak sehingga tamu merasa nyaman.

b. Kamar Hotel Twin/Double/Triple

Tipe kamar ini mengakomodasi kebutuhan standar yaitu untuk beristirahat dengan tarif yang murah. Fasilitas yang ditawarkan disesuaikan dengan fungsinya. Pada kamar twin diperuntukkan bagi keluarga, teman, atau rekan sejawat sehingga menggunakan kasur berukuran *single*. Kamar Double diperuntukkan bagipasangan atau keluarga sehingga dilengkapi dengan kasur tipe *queen*.



Sedangkan kamar triple diperuntukkan bagi keluarga kecil. Diasumsikan pengguna kamar tipe ini yaitu pasangan dan satu orang anak sehingga digunakan kasur tiper *queen* dan *single*.

c. Function Room

Function room merupakan salah satu fasilitas yang ditawarkan oleh hotel untuk berbagai macam keperluan sesuai dengan kebutuhan pemesan/tamu seperti *meeting* ataupun sebagai tempat untuk melaksanakan pesta. Maka dapat didefinisikan bahwa *function room* adalah suatu ruangan multifungsi yang biasa digunakan untuk menyelenggarakan rapat (*meeting*), bonus perjalanan (*incentive*), pertemuan (*convention*), pameran (*exhibition*), perjamuan (*function*) pada periode dan dengan tujuan tertentu.

Oleh karena itu *function room* diharuskan memiliki tingkat fleksibilitas tinggi dalam penataan furniturnya. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan masing-masing pengguna yang berbeda-beda baik dari segi jenis acara maupun jumlah pengguna dalam ruangan. Desain interior ruangan tidak boleh terlalu ramai sehingga akan menyebabkan tamu tidak fokus pada acara yang sedang berlangsung.

d. Toko Souvenir

Dalam kamus The Collins Cobuild Dictionary (2009), kata souvenir diartikan: "*Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given, kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc.*" (Souvenir adalah benda yang ukurannya relatif kecil dan harganya tidak mahal; untuk dihadiahkan, disimpan atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu kejadian tertentu. Dalam bahasa Indonesia souvenir sering disebut dengan cinderamata, oleh-oleh, atau buah tangan. Dengan demikian, pengertian souvenir dalam bahasa Indonesia, walaupun disebut cinderamata, oleh-oleh, atau buah tangan.

Dari pengertian tersebut diatas maka fungsi toko souvenir tidak lain adalah untuk menjual benda-benda kerajinan tangan yang berhubungan dengan daerah



tempat toko souvenir tersebut berasal. Sehingga baik suasana interior dan barang yang dipajang sudah selayaknya mencerminkan daerah lokal tersebut.

2.6 Studi *Corporate Image*

Telah disebutkan dalam sejarah hotel bahwa Hotel Exotic Komodo memiliki slogan *luxury in nature*. Slogan tersebut memiliki makna bahwa citra yang ingin ditampilkan oleh hotel kepada pengunjung yaitu suasana alami dan mewah. Kemewahan yang dimaksud yaitu keindahan yang terasa dan terlihat saat berada di tengah-tengah alam. Sehingga *luxury in nature* dapat diartikan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Material alami kelas atas misalnya marmer, travertine, kayu.
- b. Kesan ruang yang luas dan sedikit ornamen atau ukiran.
- c. Bentuk sederhana.
- d. Warna natural yakni warna-warna alami seperti hijau, coklat, biru, abu-abu, dan sebagainya.
- e. Warna yang memiliki kesan mewah yakni emas dan warna-warna tua (hitam, cokelat gelap).

2.7 Studi Pembandingan

2.7.1 Hotel Bayview Gardens



Gambar 2.37 Hotel Bayview Gardens
Sumber: Google Street View






- Alamat : Jl. Ande Bole, Labuan Bajo, Komodo
- Kisaran Harga : Rp. 358.000-Rp. 572.000
- Kategori Hotel : Bintang 2
- Jumlah kamar : 15

Hotel Bayview Gardens terletak di atas bukit dan menawarkan pemandangan laut sebagai daya tarik utama. Hotel dilengkapi dengan kolam renang, restoran, dan internet gratis bagi pengunjung. Lokasi hotel berada dekat dengan pelabuhan feri Labuan Bajo.

Tabel 2.4 Analisa Ruang Hotel Bayview Gardens

Ruang	Analisa
<p>1. Resepsionis</p> 	<p>Tidak ada area lobi pada hotel, melainkan hanya berupa resepsionis. Ruang resepsionis memiliki suasana alami dengan perpaduan kayu, bamboo, dan batu alam.</p>
<p>2. Lounge</p> 	<p><i>Lounge</i> terhubung dengan fasilitas kolam renang <i>outdoor</i>. Area ini memiliki pemandangan laut. Suasana ruang yang ditampilkan yaitu suasana alami pantai dengan perpaduan warna krem, coklat dan biru.</p>



<p>3. <i>Master Suite</i></p> 	<p>Merupakan tipe ruangan terbaik. Ruangan menghadap kearah laut dan dapat dinikmati dari balkon maupun dari dalam kamar dengan bukaan lebar. Suasana kamar tenang dengan warna biru dan krem. Kamar mandi memiliki suasana laut dengan aplikasi keramik berwarna dominan biru.</p>
<p>4. <i>Garden Room</i></p> 	<p><i>Garden Room</i> merupakan tipe kamar standar Hotel Bayview Gardens. Ruangan ini tidak dilengkapi balkon. Suasana ruangan cenderung lebih gelap namun masih nyaman dan tenang. Kamar mandi pada kurang menggambarkan suasana laut/pantai.</p>
<p>5. Restoran</p> 	<p>Restoran memiliki pemandangan langsung ke arah laut. Suasana ruang monoton dengan dominasi warna coklat.</p>

Sumber: www.bayview-gardens.com (Diakses pada tanggal 21 April 2017, pukul 23.58 WIB)



2.7.2 Plataran Komodo Beach Resort



Gambar 2.38 Plataran Komodo
Sumber: Google Images

- Alamat : Pantai Waecicu, Labuan Bajo, Flores
- Kisaran Harga : >Rp. 3.500.000 – Rp. 5.000.000
- Kategori Hotel : Bintang 4
- Jumlah kamar : 12

Plataran Komodo Beach Resort merupakan salah satu hotel milik Plataran Group. Perusahaan tersebut memiliki banyak hotel di lokasi-lokasi wisata seperti Puncak Bogor, Yogyakarta, Jakarta, Bali dan Labuan Bajo. Hotel-hotel plataran memiliki konsep hotel butik yang menyajikan suasana tradisional Indonesia sesuai dengan lokasi hotel tersebut berada. Walaupun demikian, namun secara umum hotel-hotel Plataran sering memunculkan bangunan rumah joglo pada properti-propertinya.

Plataran Komodo Beach Resort sendiri secara umum memiliki bangunan dengan dua tipe yakni joglo asli seperti pada bangunan restoran dan bangunan modern dengan batu bata dan beton namun tetap menggunakan atap dan dekorasi joglo.



Tabel 2.5 Analisa Ruang Plataran Komodo Beach Resort

Ruang	Analisa
<p>1. Villa Duplex</p>  	<p>Bangunan villa berupa bangunan modern. Suasana yang ditampilkan yaitu tradisional modern. Ruangan memiliki kesan bersih dan lapang. Secara eksterior maupun interior lebih dominan budaya jawa.</p>
<p>2. Xanadu Restoran</p> 	<p>Restoran berada pada bangunan joglo terbuka. Suasana yang ditampilkan sangat khas jawa dengan paduan Manggarai yang mencolok sebagai <i>vocal point</i> yaitu meja dengan bentuk patung komodo.</p>
<p>3. Villa Limasan</p> 	<p>Villa ini terdiri dari dua kamar tidur dengan kasur ukuran <i>kingsize</i> dan <i>twin</i>. Berbeda dengan villa duplex, villa limasan dibangun menggunakan kayu secara keseluruhan. Nuansa yang terwujud yaitu lebih mengarah pada nuansa safari dengan dominasi warna coklat dengan kesan yang lebih sederhana.</p>



Ruang	Analisa
<p>3. Villa Limasan</p> 	
<p>4. Kamar Mandi <i>Indoor</i></p> 	<p>Terdapat dua jenis kamar mandi pada villa-villa di area hotel Plataran. Yang pertama yaitu kamar mandi dengan kesan modern dengan dan tanpa bathtub. Suasana yang ditampilkan yaitu modern dengan material keramik granit yang mendominasi ruangan. Kesan tradisional masih dapat terlihat dari penggunaan material kayu pada furnitur.</p>



Ruang	Analisa
<p>5. Kamar Mandi <i>Outdoor</i></p> 	<p>Kamar mandi <i>outdoor</i> memiliki kesan alami. Selain area yang terbuka, bathtub batu membuat tampilan kamar mandi semakin terasa seperti di alam bebas.</p>
<p>6. Plataran On the Rock</p> 	<p>Plataran On The Rock merupakan restoran yang diperuntukkan bagi semua pengunjung area Plataran Komodo. Restoran memiliki suasana <i>outdoor</i> dengan bangunan pendopo joglo. Elemen interior yang digunakan beragam mulai dari payung khas Sunda, topeng, furnitur Skandinavia dan Jawa.</p>

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB III

METODE DESAIN

Desain adalah proses perancangan atau perancangan yang melibatkan kreatifitas manusia dengan tujuan untuk membuat (*to create something*) suatu benda, sistem, dan sejenisnya. Desain haruslah memiliki manfaat bagi umat manusia.

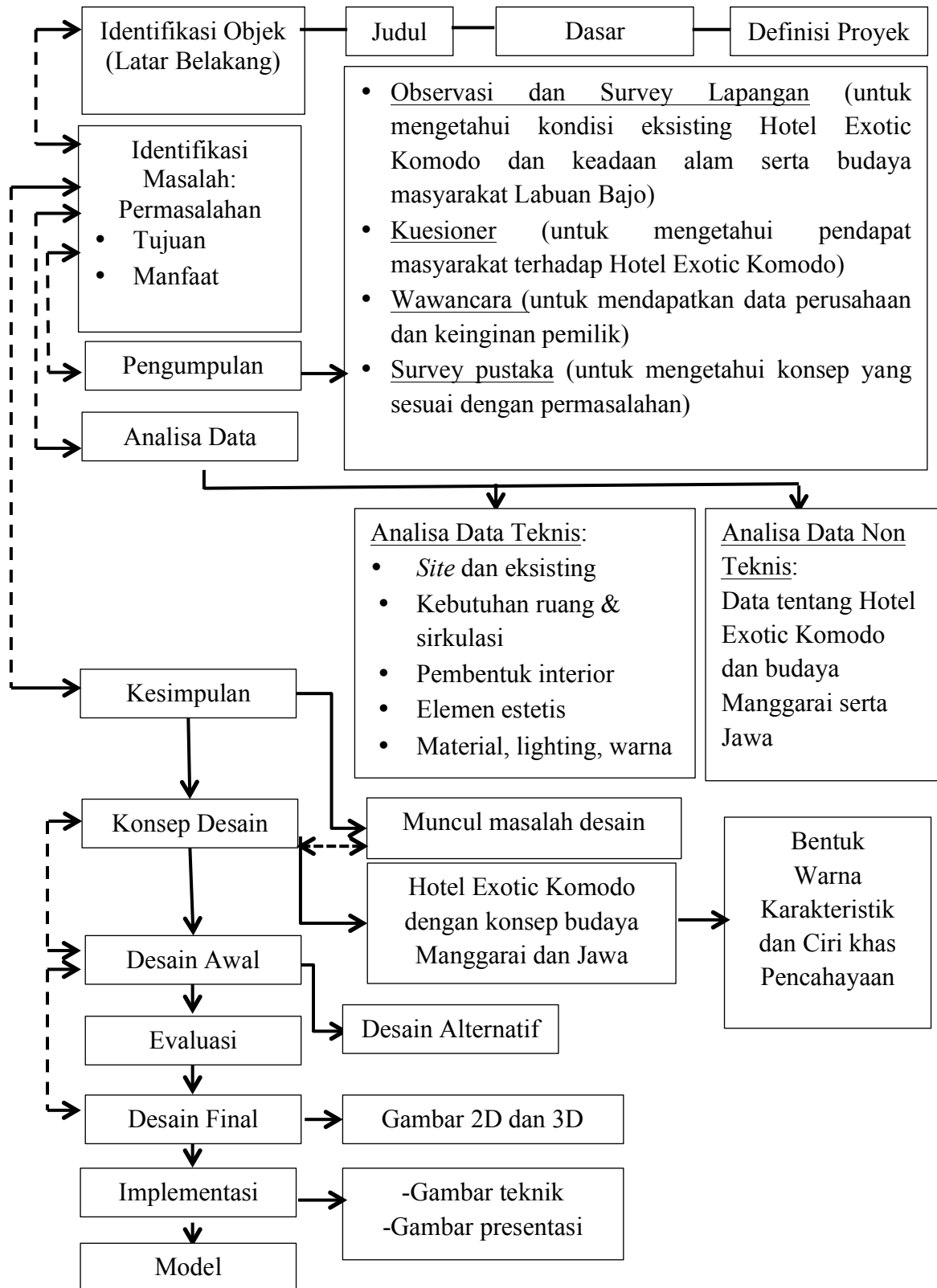
Tujuan dari metode desain adalah kunci untuk mendapatkan wawasan atau kebenaran esensial yang unik, menghasilkan lebih banyak solusi holistik untuk mencapai pengalaman yang lebih baik untuk pengguna. Untuk itu diperlukan pembelajaran landasan teoritis tentang desain serta bagaimana mencapai sasaran tersebut secara metodologis. Selanjutnya adalah pengenalan cara dan urutan mendesain serta membangun metode berpikir yang sesuai dengan proses permasalahan desain, yakni dengan metode pemecahan masalah.

Metode desain adalah cakupan ilmu dengan wilayah luas yang difokuskan pada:

- Divergensi: menggali kemungkinan dan batasan-batasan berbagai situasi dengan menerapkan warisan pemikiran kritis melalui metode penelitian kualitatif dan/atau kuantitatif untuk menciptakan pemahaman baru (ruang masalah) kearah solusi desain yang lebih baik.
- Transformasi: *redefining* spesifikasi solusi desain yang dapat dijadikan pedoman yang lebih baik secara tradisional dan kontemporer berbagai kegiatan desain.
- Konvergensi: *prototyping* berbagai kemungkinan skenario sebagai solusi desain yang lebih baik secara bertahap atau secara signifikan dalam memperbaiki warisan situasi awalnya.
- Keberlanjutan: mengelola proses, mengeksplorasi, *redefining*, dan *prototype* dari solusi desain secara terus-menerus.
- Artikulasi: hubungan visual antara bagian dan keseluruhan.



3.1 Bagan Proses Desain





3.2 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006: 175) teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam penggunaan teknik pengumpulan data, peneliti memerlukan instrumen yaitu alat bantu agar pengerjaan pengumpulan data menjadi lebih mudah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.2.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung dari pihak-pihak terkait yang berkaitan dengan objek tersebut.

a. Observasi atau survey lapangan

Dilakukan untuk mengetahui kondisi objek secara langsung mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pengguna, fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan oleh pengguna, fasilitas-fasilitas yang telah ada, suasana objek, sirkulasi, serta keadaan alam maupun masyarakat Labuan Bajo.

Observasi dilakukan dengan dua cara yaitu sebagai partisipan dan sebagai pengamat. Dalam observasi partisipan penulis melakukan penelitian dengan turut serta menjadi pembeli di toko souvenir dan restoran. Penulis kemudian mengamati sirkulasi, tata letak furnitur, pencahayaan dan penghawaan pada area tersebut.

Observasi partisipan juga dilakukan penulis untuk dapat merasakan kehidupan sehari-hari masyarakat Labuan Bajo serta budaya masyarakat setempat. Observasi ini dilakukan dengan cara tinggal di Labuan Bajo sebagai masyarakat setempat.

Dalam observasi non-partisipan penulis bertindak sebagai pengamat yang berada di luar. Penulis mengambil data-data eksisting berupa foto dan ukuran-ukuran bangunan yang diperlukan.



b. Wawancara

Penulis menghubungi pemilik hotel untuk mengumpulkan data perusahaan yang berkaitan dengan sejarah berdirinya Hotel Exotic Komodo, fasilitas hotel, logo, profil, foto-foto, dan keinginan pemilik.

c. Kuesioner

Merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden untuk mengetahui gambaran umum atau persepsi masyarakat khususnya pengunjung terhadap Hotel Exotic Komodo dan Kabupaten Manggarai Barat khususnya Labuan Bajo. Pada metode ini penulis membuat daftar pertanyaan secara *online* kemudian membagikannya kepada masyarakat umum di dalam area Labuan Bajo maupun di luar area tersebut.

Sasaran responden merupakan semua kalangan masyarakat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran seluas-luasnya mengenai persepsi masyarakat terhadap Hotel Exotic Komodo dan menggali pengetahuan masyarakat terhadap Kabupaten Manggarai Barat khususnya Labuan Bajo.

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan sejumlah data yang diperoleh secara tidak langsung dari lapangan maupun pihak yang berkaitan langsung dengan objek melalui studi pustaka, majalah, internet dan media lainnya.

Hasil data sekunder digunakan untuk melengkapi data primer agar penelitian yang dilakukan semakin valid. Data sekunder juga digunakan untuk memperoleh ilmu-ilmu yang berkaitan dalam proses desain dan proses pembentukan konsep desain sebagai bagian dari studi pustaka atau referensi desain.

Pada penelitian ini penulis menggunakan data sekunder yang bersumber dari buku, laporan tugas akhir, jurnal, Badan Pusat Statistik, dan internet. Data sekunder yang diambil dari buku yaitu budaya Manggarai dan antropometri. Data yang diambil dari tugas akhir yaitu studi warna. Data yang diambil dari jurnal



yaitu studi warna dan studi budaya. Data Badan Pusat Statistik yaitu Statistik Manggarai Barat. Sedangkan data yang diambil dari internet yaitu Lampiran I Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM. 53/HM. 001/MPEK/2013 Tentang Standar Usaha Hotel, komodo, budaya Manggarai, budaya Jawa, dan studi pembandingan.

Dari data sekunder didapatkan hasil studi pustaka desain Hotel Exotic Komodo, yaitu:

- a. Antropometri: berkaitan dengan dimensi manusia dan dimensi interior agar pengguna merasa nyaman saat melakukan aktivitas di dalam ruangan. Data antropometri yang digunakan bersumber dari buku data arsitek.
- b. Studi pembandingan.
- c. Studi warna.
- d. Studi mengenai komodo dan budaya Manggarai.
- e. Studi mengenai budaya Jawa.
- f. Studi tentang Labuan Bajo, ibukota Kabupaten Manggarai Barat.
- g. Studi mengenai standar-standar hotel bintang 3.

3.3 Data

Data adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya suatu pengolahan. Data bisa berwujud suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, matematika, bahasa ataupun simbol-simbol lainnya yang bisa kita gunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, obyek, kejadian ataupun suatu konsep.

Informasi merupakan hasil pengolahan dari sebuah model, formasi, organisasi, ataupun suatu perubahan bentuk dari data yang memiliki nilai tertentu, dan bisa digunakan untuk menambah pengetahuan bagi yang menerimanya. Dalam hal ini, data bisa dianggap sebagai obyek dan informasi adalah suatu subyek yang bermanfaat bagi penerimanya. Informasi juga bisa disebut sebagai hasil pengolahan ataupun pemrosesan data. Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan kemudian dianalisa dan diambil suatu kesimpulan yang nantinya akan



mengarah pada penyusunan konsep desain. Berikut data-data dan metode yang dilaksanakan serta variabel masalah yang akan dicari :

Tabel 3.1 Variabel Masalah

Data yang Diperlukan (Permasalahan)	Metodologi			
	Observasi (Survey Lapangan)	Wawancara (Owner)	Kuesioner (Pengunjung)	Data Sekunder (Buku, TA senior, BPS, internet)
Company Profile, keinginan pemilik, fasilitas hotel		✓ Meminta data kepada pemilik hotel		
Psikologi Warna				✓ Mengutip studi warna tugas akhir senior
Budaya yang terdapat di Manggarai Barat	✓ Mengamati kehidupan sehari-hari di Labuan Bajo			✓ Menelaah budaya yang ditemukan saat observasi pada referensi internet
Data yang Diperlukan (Permasalahan)	Metodologi			
	Observasi (Survey Lapangan)	Wawancara (Owner)	Kuesioner (Pengunjung)	Data Sekunder (Buku, TA senior, BPS, internet)
Standar hotel bintang 3				✓ Mengutip Lampiran I Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM. 53/HM. 001/MPEK/20 13 Tentang Standar Usaha Hotel



Kondisi alam Labuan Bajo	✓ Melakukan pengamatan terhadap suasana alam Labuan Bajo			✓ Mengutip statistik yang diterbitkan Badan Pusat Statistik Manggarai Barat
Layout dan dan Akses/Sirkulasi	✓ Melakukan pengukuran langsung di lapangan dan melalui Google Earth			
Ergonomi dan fasilitas hotel	✓ Melakukan pengamatan dan pengukuran pada fasilitas-fasilitas hotel			
Data yang Diperlukan (Permasalahan)	Metodologi			
	Observasi (Survey Lapangan)	Wawancara (Owner)	Kuesioner (Pengunjung)	Data Sekunder (Buku, TA senior, BPS, internet)
Persepsi masyarakat tentang hotel			✓ Memberikan kuisisioner kepada masyarakat untuk mendapatkan data persepsi tentang hotel	
Segmentasi pasar			✓ Memberikan kuisisioner kepada pengunjung untuk mengetahui	✓ Mengutip statistik yang diterbitkan Badan Pusat Statistik Manggarai



			desain yang cocok untuk kalangan tersebut.	Barat
Suasana hotel yang diharapkan pengunjung			✓ Memberikan kuisioner kepada masyarakat untuk mengetahui suasana hotel yang sesuai dengan selera kalangan tersebut.	
Dengan siapa saja pengunjung biasa datang ke hotel			✓ Memberikan kuisioner kepada masyarakat mengenai siapa saja yang akan bersama	✓ Mengutip statistik yang diterbitkan Badan Pusat Statistik Manggarai Barat
Data yang Diperlukan (Permasalahan)	Metodologi			
	Observasi (Survey Lapangan)	Wawancara (Owner)	Kuesioner (Pengunjung)	Data Sekunder (Buku, TA senior, BPS, internet)
			mereka saat mengunjungi hotel.	
Jumlah dan asal wisatawan				✓ Mengutip statistik yang diterbitkan Badan Pusat Statistik Manggarai Barat
Kelebihan dan kekurangan hotel			✓ Memberikan kuisioner kepada masyarakat	



			untuk mendapatkan data mengenai kondisi fasilitas hotel saat ini dan yang diharapkan di masa mendatang.	
Kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pengguna	✓ Melakukan pengamatan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan			
Lamanya tamu menginap				✓ Mengutip statistik yang diterbitkan Badan Pusat
Data yang Diperlukan (Permasalahan)	Metodologi			
	Observasi (Survey Lapangan)	Wawancara (Owner)	Kuesioner (Pengunjung)	Data Sekunder (Buku, TA senior, BPS, internet)
				Statistik Manggarai Barat
Sirkulasi di dalam hotel	✓ Melakukan pengamatan mengenai sirkulasi di are hotel			

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



3.4 Tahapan Desain

Merupakan urutan tahapan dalam melaksanakan riset, yaitu:

3.4.1 Latar Belakang

- a. Labuan Bajo merupakan ibukota Kabupaten Manggarai Barat yang ramai dikunjungi oleh wisatawan yang akan berwisata menuju Taman Nasional Komodo sehingga perlunya akomodasi yang memadai untuk keperluan menginap wisatawan.
- b. Mayoritas penduduk Labuan Bajo merupakan suku Manggarai.
- c. Penduduk Labuan Bajo terdiri dari berbagai macam etnis pendatang, salah satunya etnis Jawa.
- d. Kondisi eksisting bangunan Hotel Exotic Komodo belum mencerminkan ciri khas budaya lokal, namun lebih didominasi oleh ciri khas budaya Jawa.
- e. Akomodasi dengan konsep yang mencerminkan budaya lokal akan menarik perhatian wisatawan dan dapat mempromosikan keindahan daerah itu sendiri.
- f. Desain interior yang baik sangat penting untuk memaksimalkan tingkat kepuasan pelanggan.

3.4.2 Permasalahan dan Tujuan

a. Masalah

- 1) Desain interior hotel belum sesuai dengan budaya setempat.
- 2) Bangunan eksisting bukan merupakan budaya lokal.
- 3) Hotel belum sesuai dengan standar hotel bintang 3.
- 4) Hotel harus sesuai dengan karakter dan keinginan pengguna.

b. Tujuan

- 1) Membuat desain interior yang memberikan pengalaman santai dan nyaman bagi pengunjung.



- 2) Membuat desain interior Hotel Exotic Komodo dengan konsep budaya manggarai dan jawa sesuai dengan karakter pengguna.
- 3) Membuat desain interior Hotel Exotic Komodo dengan suasana sesuai dengan budaya lokal.
- 4) Membuat desain interior Hotel Exotic Komodo yang memiliki standar hotel bintang 3.

3.4.3 Variabel

- 1) Responden merupakan masyarakat umum dan pengunjung Hotel Exotic Komodo untuk mendapatkan persepsi yang menyeluruh.
- 2) Karakteristik dan jenis masyarakat yang akan berkunjung ke hotel. Hal ini untuk mendapatkan data mengenai antropometri yang sesuai.
- 3) Keinginan masyarakat mengenai suasana hotel dan fasilitas yang disediakan.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 Studi Pengguna

Studi pengguna bertujuan untuk mendapatkan data karakter dan segmen seluruh pengguna hotel. Pengguna Hotel Exotic Komodo yaitu tamu hotel (pengunjung) dan karyawan hotel. Tamu hotel terdiri dari WNI dan WNA. Banyaknya tamu Hotel Exotic Komodo pada tahun 2015 yaitu 1117 WNI dan 344 WNA (BPS Manggarai Barat: 141). Berdasarkan statistik tersebut mayoritas wisatawan asing berasal dari Eropa, Amerika, dan Australia.

Untuk dapat lebih memahami mengenai pengguna tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Studi Pengguna

No.	Pengguna	Usia	L/P	Karakter/ Keinginan	Tugas/Kegiatan
1	Pemilik/ <i>General Manager</i>	>30	L	<ul style="list-style-type: none">• Menyukai hal-hal tradisional dan alami• Menginginkan hotel memadukan budaya Jawa dan Manggarai	Mengawasi jalannya hotel
2	Tamu hotel	>12	L,P	<ul style="list-style-type: none">• Modern, fleksibel, dinamis• Pebisnis, keluarga, wisatawan kelas menengah• Menginginkan suasana dan budaya lokal	Menginap, mengunjungi toko souvenir dan restoran
3	<i>Front Office</i>	>17	P	Ramah	<ul style="list-style-type: none">• Menyambut tamu yang datang ke hotel• Mengatur reservasi
4	<i>Bellboy</i>	>17	L	Ramah	<ul style="list-style-type: none">• Menyambut tamu yang datang ke hotel• Mengantarkan barang tamu ke kamar



No.	Pengguna	Usia	L/P	Karakter/ Keinginan	Tugas/Kegiatan
5	<i>Food and Service Supervisor</i>	>17	L	Menyukai kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat perencanaan aktifitas <i>food and beverage</i>. • Membuat strategi agar rencana dapat dijalankan dengan tepat.
6	<i>Room Division Supervisor</i>	>20	L	Disiplin	Membawahi departemen <i>front office</i>
7	<i>House keeping</i>	>17	L,P	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang disiplin • Kurang menjaga kebersihan 	Bertanggung jawab atas kebersihan, kerapian, kenyamanan para tamu, ruang umum, restoran, dan sebagainya
8	<i>Finance Manager</i>	>20	P	Teliti, disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelola data dan informasi keuangan. • Mengkoordinasikan dan mengontrol perencanaan, pelaporan, dan pembayaran kewajiban pajak. • Merencanakan, mengkoordinasi dan mengontrol arus kas perusahaan (<i>cashflow</i>).
9	<i>HRD Supervisor</i>	>20	L	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan, seleksi, dan evaluasi tenaga kerja • Pemberian kompensasi dan proteksi pada pegawai



No.	Pengguna	Usia	L/P	Karakter/ Keinginan	Tugas/Kegiatan
10	Manager Toko Suvenir	>20	P	Bertanggung jawab, teliti, disiplin	<ul style="list-style-type: none">• Bertanggung jawab terhadap pengadaan barang-barang dalam toko suvenir• Memastikan kondisi toko suvenir selalu dalam keadaan baik
11	Kasir	>17	P	Teliti, ramah	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan transaksi jual beli kepada pelanggan• Memberikan salam kepada tamu
12	Pelayan restoran	>17	P	Ramah	<ul style="list-style-type: none">• Mencatat pesanan tamu• Memberikan informasi produk kepada tamu• Mengantarkan pesanan tamu
13	Chef dan staff pembantu chef	>18	L/P	Menjaga kebersihan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pengecekan bahan baku makanan dan kebersihan dapur• Membuat pesanan sesuai permintaan tamu• Melakukan kontrol terhadap cita rasa dan kualitas masakan

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



4.2 Studi Ruang

Tabel 4.2 Studi Aktivitas dan Fasilitas

NO.	PERSON / R. KHUSUS	AKTIVITAS	WAKTU	KEBUTUHAN	DIMENSI	SIRKU- LASI	KEBUTUHAN RUANG
1	Lobby	TAMU <i>Check-In Guest</i> Datang Menurunkan barang-barang Menuju lobby Mengambil kunci kamar Menuju kamar <i>Check-Out Guest</i> Menuju resepsionis Memberikan kunci kamar Check-out <i>Group Check-In</i> Datang Menurunkan barang bawaan Menuju lounge lobby Menunggu check-in Menyerahkan barang untuk diangkut bellboy Menuju kamar RESEPSIONIS Datang Menyimpan barang Duduk Mengucapkan salam kepada tamu Menanyakan keperluan tamu Mengkonfirmasi pesanan kamar tamu Memberikan kunci kamar Pulang	13.00 13.05 13.07 13.20 13.22 12.00 12.00 12.10 13.00 13.05 13.07 13.10 13.30 13.35 08.00 08.05 08.10 13.00 13.01 13.02 13.15 20.00	Pintu <i>Bellboy/helper</i> Meja <i>front office</i> Kotak kunci Kotak kunci Pintu <i>Bellboy/helper</i> Kursi/sofa, <i>coffee table</i> Pintu Laci Kursi ATK, komputer	160x210cm 55x200x90cm 40x40x75cm 40x40x75cm 160x210cm 60x120x45cm ; 60x80x45cm	1:4	23,48 m ²



NO.	PERSON / R. KHUSUS	AKTIVITAS	WAKTU	KEBUTUHAN	DIMENSI	SIRKULASI	KEBUTUHAN RUANG
2	Villa / Hotel (dianggap yang terbesar kebutuhan nya yaitu triple room)	<p>TAMU</p> <p>Masuk kamar</p> <p>Meletakkan barang-barang</p> <p>Melepas alas kaki</p> <p>Bersantai di balkon</p> <p>Mandi</p> <p>Ganti baju</p> <p>Keluar kamar</p> <p>Masuk kamar</p> <p>Melepas alas kaki</p> <p>Merebahkan diri di kasur</p> <p>Menonton tv</p> <p>Memesan room service</p> <p>Makan</p> <p>Minum</p> <p>Membuang sampah</p> <p>Sikat gigi</p> <p>Mematikan lampu</p> <p>Tidur</p> <p>Bangun</p> <p>Cuci muka</p> <p>Mematikan lampu</p> <p>Keluar kamar</p> <p>Sarapan</p> <p>Masuk kamar</p> <p>Mandi</p> <p>Kakus</p> <p>Ganti baju</p> <p>Membereskan barang</p>	<p>13.30</p> <p>13.35</p> <p>13.35</p> <p>13.37</p> <p>14.15</p> <p>14.30</p> <p>14.40</p> <p>17.00</p> <p>17.03</p> <p>17.05</p> <p>18.00</p> <p>18.40</p> <p>19.00</p> <p>19.05</p> <p>21.00</p> <p>21.10</p> <p>21.10</p> <p>21.12</p> <p>06.00</p> <p>06.05</p> <p>06.10</p> <p>07.17</p> <p>07.25</p> <p>08.20</p> <p>08.30</p> <p>08.45</p> <p>09.00</p> <p>11.00</p>	<p>Pintu</p> <p>Lemari; laci koper</p> <p>Rak/laci</p> <p>Shower box</p> <p>Lemari, cermin</p> <p>Kasur</p> <p>Tv 32"</p> <p>Meja</p> <p>Amenities</p> <p>Tempat sampah</p> <p>Wastafel</p> <p>Lampu tidur</p> <p>Kasur</p> <p>Shower box</p> <p>Toilet</p>	<p>80x210cm</p> <p>60x60x180cm</p> <p>70x60x45cm</p> <p>90x90x210cm</p> <p>180x200x50cm ; 120x200x50cm</p> <p>70x3cmx60cm</p> <p>80x50x75cm</p> <p>40x30x10cm</p> <p>20x20x40cm</p> <p>50x40x40cm</p> <p>30x30x60cm</p> <p>45x60x70cm</p>	<p>1:3</p>	<p>31,2 m²</p>



NO.	PERSON / R. KHUSUS	AKTIVITAS	WAKTU	KEBUTUHAN	DIMENSI	SIRKULASI	KEBUTUHAN RUANG
3	Function Room	STAFF Masuk Membersihkan ruang Menata ruang Keluar TAMU Masuk Duduk Memulai acara Makan (optional) Pulang	06.00 06.01 07.00 07.20 09.00 09.10 09.15 11.00 12.00	Pintu Sapu, alat kebersihan Kursi 50 Meja 10,lc+proyektor, mikrofon, laptop Meja <i>banquet</i>	160x210cm 45x50x47cm 200x5075cm	1:3	73,83m ²
4	Restoran	TAMU Datang Duduk Mengambil makanan dari counter Makan Cuci tangan Membayar makanan PELAYAN Menghampiri tamu Mencatat nomor kamar tamu Membereskan peralatan makan Mencatat dan menyimpan <i>bill</i>	07.00 07.01 07.10 07.30 08.00 08.05 07.01 07.15 08.05 08.10	Kursi makan, meja makan Peralatan makan, counter buffet Wastafel, cermin Meja, komputer, ATK	45x50x47cm; 80x80x75cm 400x60x90cm 60x50x40cm; 120x3x70cm	1:3	72,12m ²



NO.	PERSON / R. KHUSUS	AKTIVITAS	WAKTU	KEBUTUHAN	DIMENSI	SIRKU- LASI	KEBUTUHAN RUANG
5	T o k o Suvenir	STAFF Masuk ruang Menyalakan komputer Melayani tamu Menyimpan uang Pulang TAMU Masuk ruang Melihat-lihat barang Membayar di kasir Keluar ruang	07.00 07.00 08.00 08.10 12.00/ 21.00 08.00 08.00 09.00 09.15	Pintu Komputer, mesin kasir Meja kasir Laci uang Rak display Kasir	160x210cm 60x3x50cm 160x60x90c m 160x60x180c m	1:3	69,12m ²

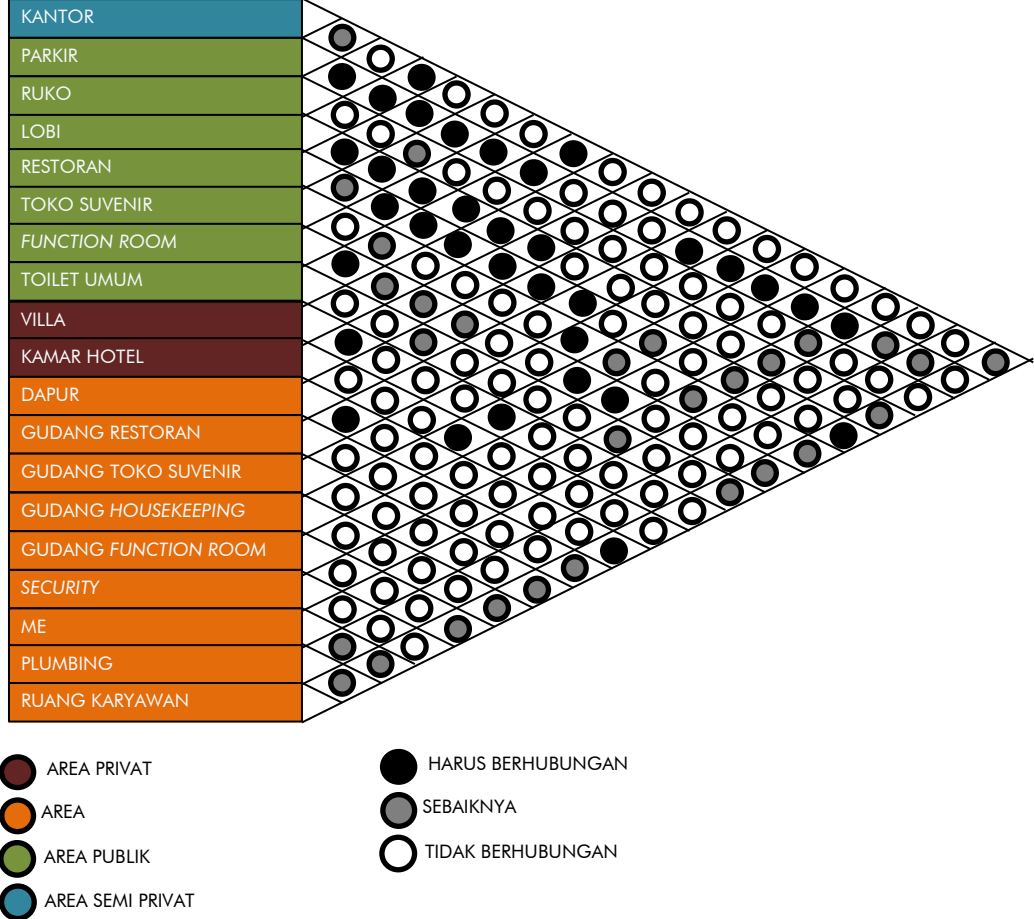
Sumber: Data Pribadi Penulis



4.3 Hubungan Ruang

4.3.1 Matriks Hubungan Ruang

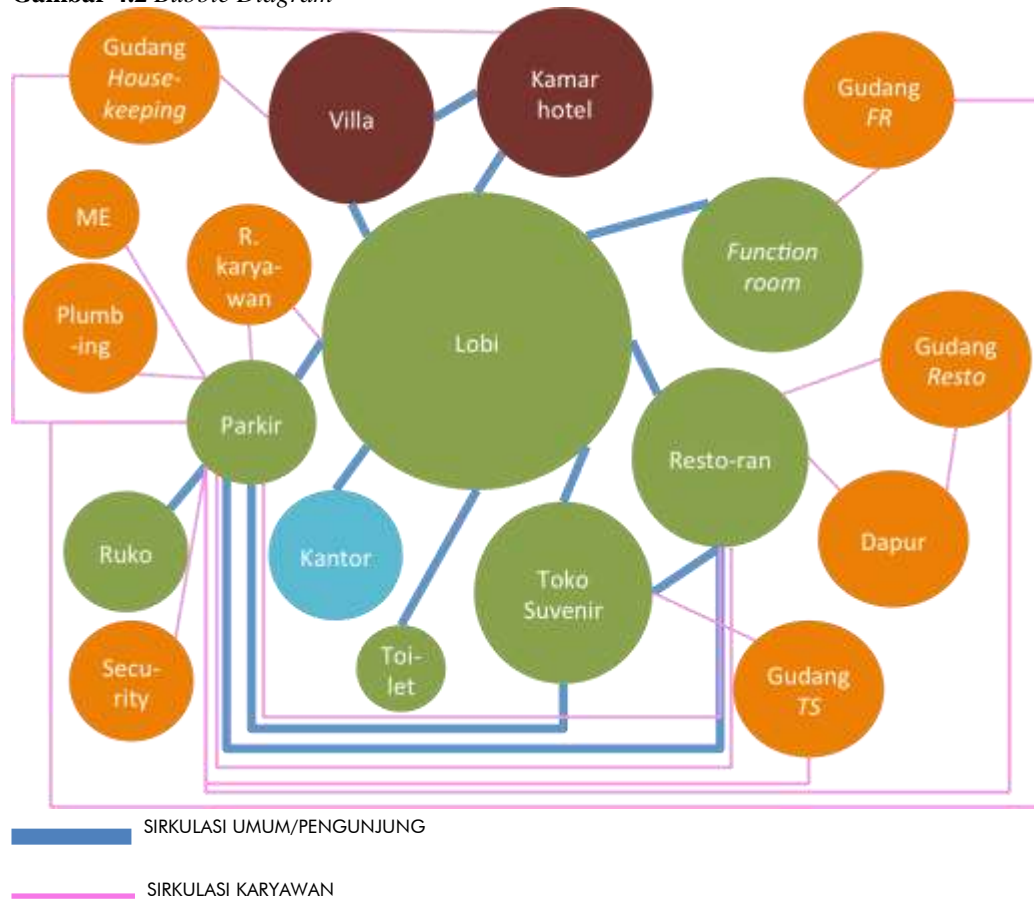
Gambar 4.1 Matriks Hubungan Ruang



Sumber: Data Pribadi Penulis

4.3.2 Bubble Diagram

Gambar 4.2 Bubble Diagram



Sumber: Data Pribadi Penulis

4.4 Analisa Riset

Dari metode penelitian yang telah dilakukan yakni observasi, kuisioner dan wawancara, maka muncul hasil-hasil akan dianalisa. Berikut ini akan disertakan hasil dari metode penelitian observasi, kuisioner dan wawancara. Kemudian dari hasil-hasil tersebut dibuat analisa dan dirumuskan menjadi konsep desain.



4.4.1 Observasi






4.4.1.1 Observasi Hotel

Setelah dilakukan observasi mengenai fasilitas-fasilitas hotel maka dilakukan telaah untuk menghasilkan *zoning* ruang. Tujuan hal ini yaitu mendapatkan ruang dengan layout yang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna. Berikut merupakan hasil observasi dan *zoning* tersebut.



Gambar 4.3 *Site Plan* Eksisting Hotel Exotic Komodo
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Keterangan:

	Area publik
	Area semi-privat
	Area privat (hotel)
	Area servis
	Sirkulasi



Hasil observasi *siteplan* di atas terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Pertama, tidak ada lobi hotel dan ruang khusus karyawan. Kedua, letak gudang toko souvenir jauh dari toko souvenir. Ketiga, tidak ada gudang khusus *function room* sementara gudang perabot hotel berada jauh di belakang area hotel.

Selanjutnya hasil observasi tiap ruang akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Restoran

- Sirkulasi manusia: penumpukan manusia akan terjadi di sekitar area keluar-masuk. Pada area ini harus dihindarkan dari furnitur-furnitur yang sekiranya dapat tertabrak dan membahayakan orang lain.
- Pencahayaan alami: karena merupakan bangunan joglo terbuka, maka cahaya dapat datang dari mana saja, terutama dari arah timur. Namun untuk bagian dapur perlu adanya bantuan pencahayaan buatan dikarenakan kurang mendapat cahaya matahari secara langsung.
- Penghawaan alami: penghawaan alami sebenarnya sudah cukup baik karena udara dapat keluar-masuk tanpa adanya penghalang. Tidak ada bangunan di sisi timur-utara sehingga akan menyebabkan angin mengalir dengan leluasa. Namun perlu dipertimbangkan bahwa lokasi restoran berada pada wilayah yang dekat dengan pantai sehingga intensitas angin kecil dan udara panas.



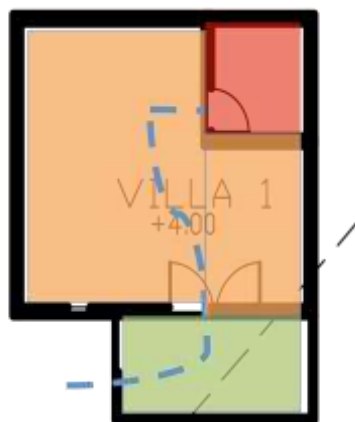
Gambar 4.4 Hasil *Zoning* Restoran
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Gambar diatas merupakan hasil *zoning* area restoran. Garis putus-putus menunjukkan sirkulasi, warna kuning merupakan area resepsionis, warna merah adalah dapur, warna ungu merupakan *buffet counter*, dan warna oranye merupakan area makan.

b. Villa

- Sirkulasi manusia: villa memiliki pintu ganda sebagai pintu masuk utama yang cukup lebar untuk memasukkan koper.
- Pencahayaan alami: cahaya dapat masuk secara alami melalui jendela pada bagian samping kiri bangunan dan bagian depan. Namun tidak ada pencahayaan alami pada bagian kamar mandi.
- Penghawaan alami: udara dapat masuk melalui jendela pada sisi kiri dan depan bangunan. Namun tidak ada penghawaan di bagian kamar mandi.

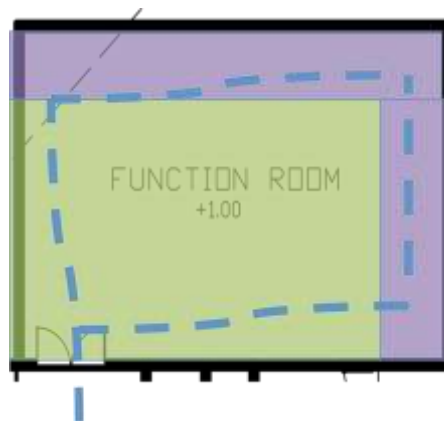


Gambar 4.5 Hasil *Zoning* Villa
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Dari analisa diatas didapatkan *zoning* sebagai berikut: warna hijau yaitu teras (area publik), garis putus-putus merupakan sirkulasi manusia, warna merah kamar mandi dan area ganti, dan warna hijau merupakan area semi privat (area tidur, simpan, makan, menonton tv).

c. *Function Room*

- Sirkulasi Manusia: akses keluar masuk hanya melalui satu pintu ganda, sehingga perlu tambahan pintu lain sebagai akses servis.
- Pencahayaan alami: tidak ada jendela pada ruangan, hanya ada kisi-kisi cahaya. Sehingga pencahayaan harus dibantu dengan lampu.
- Penghawaan alami: tidak ada bukaan udara dalam ruangan selain kisi-kisi kecil sehingga perlu adanya penambahan penghawaan buatan.



Gambar 4.6 Hasil Zoning Function Room
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

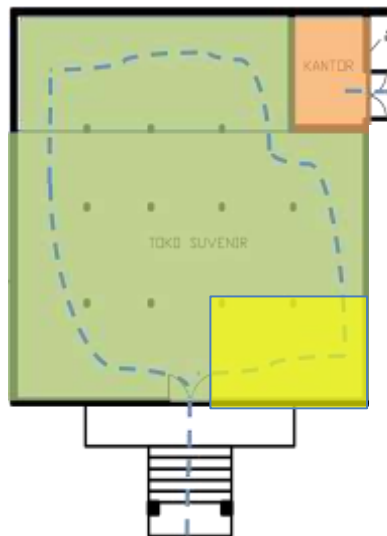
Hasil dari *zoning* adalah sebagai berikut: garis putus-putus menunjukkan sirkulasi manusia, warna hijau merupakan area duduk/makan, dan warna ungu merupakan area pembicara.

d. *Toko Suvenir dan Kantor*

- Sirkulasi Manusia: Akses keluar masuk toko souvenir melalui bagian tengah dengan pintu ganda yang cukup dilalui oleh dua orang. Sementara akses menuju kantor melalui samping toko souvenir.
- Pencahayaan alami: Cahaya alami dapat masuk melalui pintu utama pada toko souvenir yang selalu dibuka. Sementara pada area kantor cahaya alami dapat masuk melalui pintu kaca.



- Penghawaan alami: Penghawaan alami dapat masuk melalui pintu utama toko souvenir dan melewati atap joglo. Pada area kantor tidak terdapat penghawaan alami.



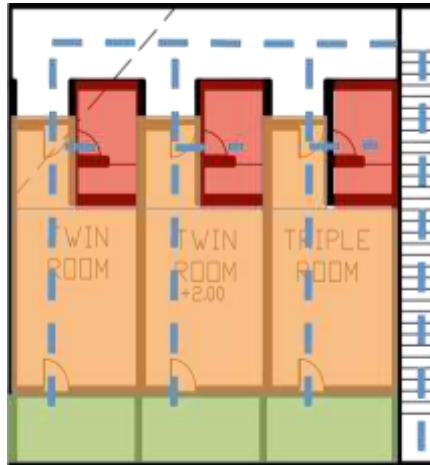
Gambar 4.7 Hasil *Zoning* Toko Souvenir dan Kantor
Sumber: Data Pribadi Penulis

Hasil dari *zoning* adalah sebagai berikut: garis putus-putus menunjukkan sirkulasi, warna kuning area kasir, dan warna hijau merupakan area *display* kerajinan tangan dan patung, tenun dan baju.

Untuk ruang kantor yaitu garis putus-putus menunjukkan sirkulasi, warna oranye menunjukkan bagian dalam kantor.

f. Kamar Hotel *Twin, Double, Triple*

- Sirkulasi Manusia: Akses keluar masuk kamar melalui pintu utama, pintu akses balkon, dan pintu kamar mandi.
- Pencahayaan alami: Cahaya alami dapat masuk melalui jendela di samping pintu menuju balkon.
- Penghawaan alami: Penghawaan alami dapat masuk melalui pintu utama dan pintu akses balkon.



Gambar 4.8 Hasil *Zoning* Kamar Hotel
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Dari analisa diatas didapatkan zoning sebagai berikut: warna hijau yaitu balkon, garis putus-putus merupakan sirkulasi, warna oranye merupakan area semi privat (area tidur, makan, simpan, menonton tv), dan warna merah merupakan kamar mandi dan area ganti.

4.4.1.2 Observasi Budaya Jawa di Labuan Bajo

Beragam pendatang hidup berdampingan dengan masyarakat lokal di Labuan Bajo. Salah satunya yaitu pendatang dari Jawa. Keberadaan pendatang dari Jawa dapat dilihat salah satunya dari banyaknya pedagang makanan kaki lima maupun rumah makan di Labuan Bajo.



Gambar 4.9 Wisata Kuliner Labuan Bajo
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Banyak ditemui pedagang Jawa di kampung ujung yang merupakan pusat kuliner di Labuan Bajo. Di kawasan kampung ujung terdapat Wisata Kuliner Kampung Ujung merupakan pusat makanan olahan laut di Labuan Bajo yang setiap malam selalu ramai dikunjungi oleh penduduk lokal maupun wisatawan. Terdiri dari 30 stand warung ke-29 stand-nya dimiliki oleh pendatang dari Jawa dan satu stand dimiliki oleh penduduk asli Labuan Bajo. Jejak budaya Jawa dalam makanan juga dapat dilihat dari restoran dan pedagang kaki lima yang menjual berbagai macam masakan khas Jawa dari sekitar Tempat Pelelangan Ikan (TPI) hingga di jalan menuju Waemata.



Gambar 4.10 *Nursery* Labuan Bajo
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Pendatang dari Jawa juga ada yang membuka jenis usaha lain seperti *nursery* dan jasa *diving*. *Nursery* milik orang Solo tersebut merupakan satu-satunya tempat mendapatkan bibit bunga di Labuan Bajo dan telah sejak lama memasok kebutuhan bunga untuk taman di lingkungan perkantoran Labuan Bajo. Sementara jasa *diving* pertama di Labuan Bajo, CN Dive Komodo, merupakan milik pendatang dari Tulungagung yang merupakan eks-*ranger* Taman Nasional Komodo.



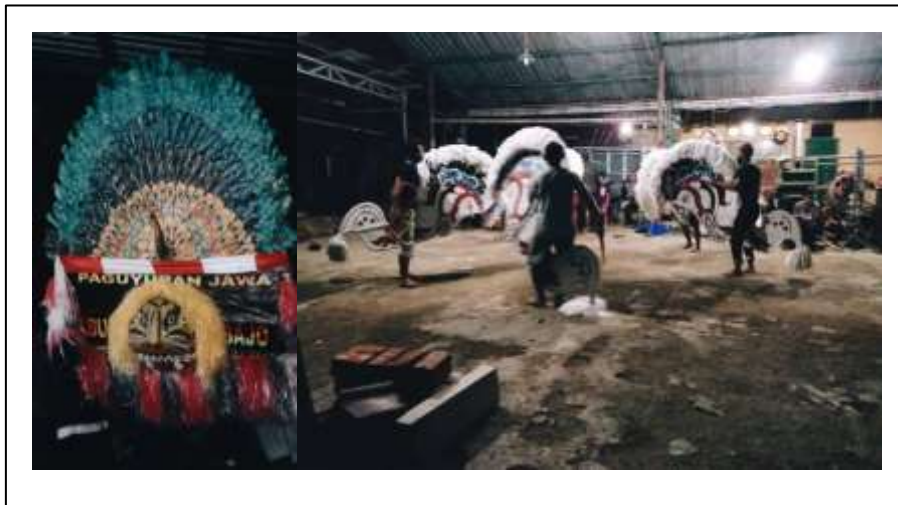
Gambar 4.11 Kapal CN Dive Komodo
Sumber: cndivekomodo.com (Diakses 10 April 2017, pukul 22.15 WIB)

Pendatang-pendatang dari Jawa tersebut terhimpun dalam suatu Paguyuban Jawa Labuan Bajo. Paguyuban ini merupakan kelompok yang menyebarkan tradisi Jawa di Labuan Bajo dalam bentuk pementasan reog. Pementasan biasa dilakukan setiap tahun dalam acara Festival Komodo hingga penampilan Gebyar Pagelaran Kesenian Jawa.



Gambar 4.12 Gebyar Pagelaran Kesenian Jawa
Sumber: Facebook Paguyuban Jawa Labuan Bajo
(<https://www.facebook.com/groups/660105550856001/>. Diakses 10 April 2017, pukul 23.10 WIB)

Anggota paguyuban diwajibkan untuk membayar uang iuran anggota setiap bulan. Tidak semua anggota aktif sebagai pemain dalam pertunjukkan karena permainan reog dipentaskan oleh anggota laki-laki. Pemain reog biasa berkumpul di salah satu rumah anggota yang dijadikan sebagai *basecamp* untuk berlatih menampilkan reog.



Gambar 4.13 Barongan (kiri) dan Anggota Paguyuban Sedang Berlatih (kanan)
Sumber: Andre Bintang Pramastyo

4.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Vincent selaku pemilik Hotel Exotic Komodo. Wawancara dilakukan melalui telepon pada 20 September 2016. Tujuan wawancara yaitu untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan eksisting Hotel Exotic Komodo, *company profile*, dan keinginan pemilik.

Hal yang didapatkan dari wawancara tersebut yaitu pemilik menginginkan perpaduan budaya Jawa dan Manggarai dalam hotel. Hal ini dikarenakan pemilik berasal dari Surabaya, Jawa Timur. Pemilik juga menginginkan kesan alami dan mewah tampil dalam interior hotel. Visi tersebut juga terdapat di dalam *company profile* Hotel Exotic Komodo. Dari pemilik juga diketahui bahwa hotel termasuk dalam kategori hotel bintang 3.

Fasilitas yang ada di area hotel yaitu toko souvenir, restoran, kantor, gudang souvenir dan restoran, *function room*, gudang peralatan dan *housekeeping*, gazebo, dapur restoran, dan ruko. Total karyawan yang bekerja di Hotel Exotic Komodo sebanyak 40 orang.

Dari wawancara tersebut juga didapatkan foto-foto ruangan, logo, dan struktur organisasi hotel.



4.4.3 Kuesioner

Berikut merupakan hasil kuesioner dari responden yang tersebar di wilayah Pulau Jawa dan Flores. Responden merupakan masyarakat umum baik yang sudah pernah mengunjungi area Hotel Exotic Komodo maupun belum.

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner

No.	Permasalahan	Hasil	Analisa
Data Responden			
1	Range usia responden	<p>Dari hasil kuesioner didapatkan bahwa 80% responden berusia antara 19-27 tahun</p>	Dapat disimpulkan bahwa responden berprofesi sebagai pelajar/mahasiswa dan pekerja muda. Golongan ini menyukai suasana alami dengan sentuhan lokal namun sederhana.
2	Jenis kelamin responden	<p>Dari hasil kuesioner didapatkan bahwa 66.7% responden adalah perempuan.</p>	Pada desain dapat ditambahkan elemen kebutuhan perempuan seperti kaca dan interior dengan karakter feminim.
3	Pekerjaan	<p>Mayoritas pekerjaan responden (90%) yaitu pelajar/mahasiswa.</p>	Pelajar/mahasiswa memiliki banyak kegiatan sehingga karakter golongan tersebut yaitu dinamis.

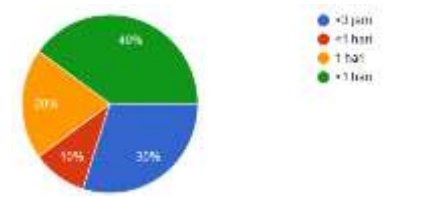


Pertanyaan Kuesioner			
1	Mengetahui apakah responden pernah mengunjungi Labuan Bajo	<p>76.7% responden belum pernah mengunjungi Labuan Bajo.</p>	Perlu menampilkan karakter desain yang khas Labuan Bajo.
2	Pengetahuan responden mengenai keberadaan Hotel exotic Komodo	<p>75.7% responden belum mengetahui tentang Hotel Exotic Komodo.</p>	Perlu adanya <i>signage</i> dan elemen atraktif yang dapat menarik pengunjung.
3	Jumlah responden yang pernah mengunjungi Hotel exotic Komodo	<p>83.3% responden belum pernah mengunjungi Hotel Exotic Komodo.</p>	Perlu adanya karakter khas hotel yang dimunculkan.
4	Preferensi menginap responden Hotel Exotic Komodo	<p>Pengguna lebih memilih untuk mengunjungi hotel bersama dengan keluarga dan pasangan, kemudian diikuti oleh teman dan rekan kerja.</p>	Hal ini berpengaruh terhadap tipe kamar dan suasana hotel. Tipe kamar yang harus banyak disediakan adalah yang memiliki kasur double.



5	Persepsi responden mengenai Labuan Bajo	<p>Responden mengasosiasikan Labuan Bajo dengan Taman Nasional Komodo (45.7%) dan pantai (50%).</p>	Desain harus mencerminkan ciri khas Taman Nasional Komodo.
6	Fasilitas dalam hotel yang disukai	<p>Mayoritas menyukai cottage/villa.</p>	Hal ini menandakan bahwa responden menyukai suasana etnik/tradisional.
7	Suasana yang diinginkan	<p>60% responden menyukai suasana gambar pada poin B.</p> <p>a) Biru</p> <p>b) Merah</p>	Karakter desain gambar B yaitu tradisional namun terkesan sederhana. Warna-warna dominan yaitu warna tanah.



		 <p>c) Oranye</p>	
8	Ciri khas yang ingin ditampilkan	<p>Mayoritas menjawab keindahan alam dan kultur masyarakat.</p> 	<p>Keindahan alam ditampilkan dengan suasana alami dari bahan-bahan alami. Kultur masyarakat dapat berupa kesenian tradisional.</p>
Analisa Pengunjung Hotel exotic Komodo			
1	Lama waktu kunjungan	 <p>40% responden berada di area hotel selama lebih dari satu jam.</p>	<p>Berdasarkan waktu kunjungan yang tidak terlalu lama berarti responden berada di restoran atau toko souvenir. Furnitur tidak perlu dibuat sangat nyaman karena waktu kunjungan relatif singkat.</p>
2	Sebaran kelompok pengunjung dalam area hotel	 <p>44.4% responden berada dalam area hotel bersama dengan keluarga.</p>	<p>Fasilitas keluarga perlu diperbanyak dan ditata. Misalnya penataan restoran lebih banyak meja besar.</p>



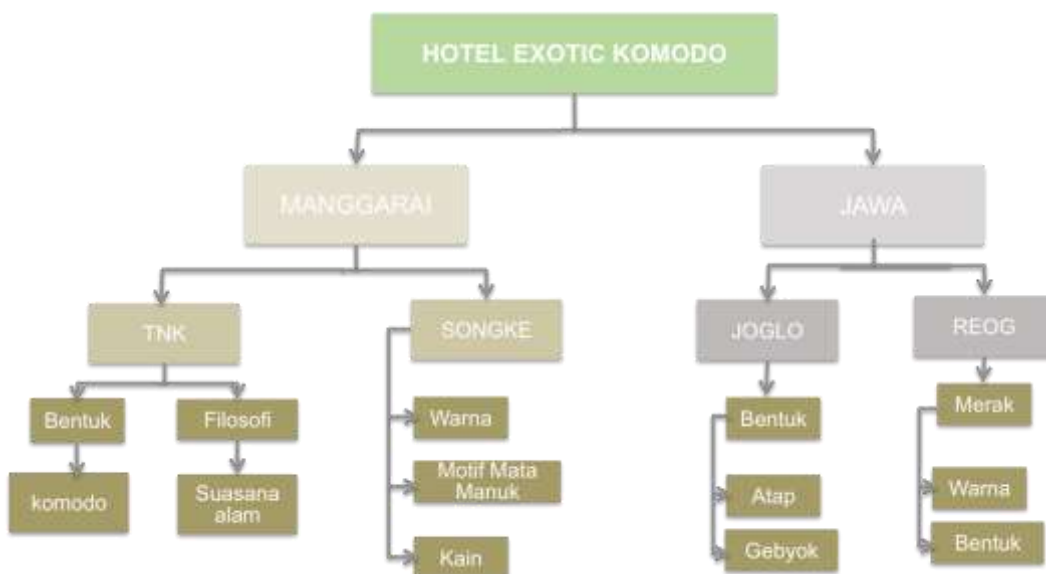
3	Fasilitas hotel yang sering dikunjungi	<p>Responden lebih sering mengunjungi toko souvenir.</p>	Toko souvenir perlu interior yang mencerminkan citra hotel sehingga dapat menonjol.
4	Tingkat kenyamanan pengunjung	<p>44.4% responden merasa nyaman berada dalam area hotel.</p>	Perlu mempertahankan kenyamanan pengunjung dan meningkatkannya
5	Tingkat kesesuaian kebutuhan pengunjung terhadap kondisi fasilitas	<p>Mayoritas responden mengatakan kurang/tidak sesuai</p>	Hal ini berbanding terbalik dengan pertanyaan sebelumnya. Sehingga perlu meningkatkan kenyamanan dan pelayanan kebutuhan pengunjung.
6	Tingkat kepuasan pengunjung terhadap kondisi fasilitas	<p>Mayoritas responden mengatakan kurang/tidak puas</p>	Perlu adanya peningkatan kualitas fasilitas (kondisi bangunan)

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



4.5 Konsep Desain

Setelah melakukan pengumpulan data dan analisa data, maka didapatkan konsep desain yang sesuai untuk Hotel Exotic Komodo yaitu, “Desain Interior Hotel Exotic Komodo dengan Konsep Budaya Manggarai dan Jawa”.



Gambar 4.14 Tree Method Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Terdapat beberapa tambahan ruang dalam hotel, yaitu:

- Lobi dan ruang karyawan, agar hotel sesuai dengan kriteria mutlak hotel bintang 3.
- Gudang *function room*, untuk mempermudah *loading barang* dari luar dan ke dalam *function room*.
- Gudang barang *housekeeping*, untuk mempermudah *loading barang* dari area parker hotel.
- Pos satpam di gerbang keluar hotel.

Berdasarkan konsep yang memadukan budaya Manggarai dan Jawa, ruang-ruang dibagi dalam konsep desain dengan tema Manggarai dan perpaduan diantara keduanya. Namun pada ruang bertema Jawa tetap menampilkan identitas Hotel Exotic Komodo yaitu logo hotel (komodo) dan suasana alami serta mewah sebagai citra hotel secara umum.



Gambar 4.15 Pembagian Area Manggarai, Jawa, dan Perpaduan
Sumber : Data Pribadi Penulis

Pembagian tema ruang didasari oleh beragamnya budaya pada kedua unsur Manggarai dan Jawa. Karena unsur Jawa sudah sangat menonjol sehingga terdapat beberapa perlakuan seperti menyederhanakan dan mengambil motif yang dapat menyatu. Selain itu desain interior hotel akan didominasi oleh unsur Manggarai agar budaya tersebut semakin menonjol.

Karena konsep awal dari interior sendiri yaitu perpaduan budaya maka terdapat beberapa ruang yang memadukan kedua budaya tersebut dengan fungsi



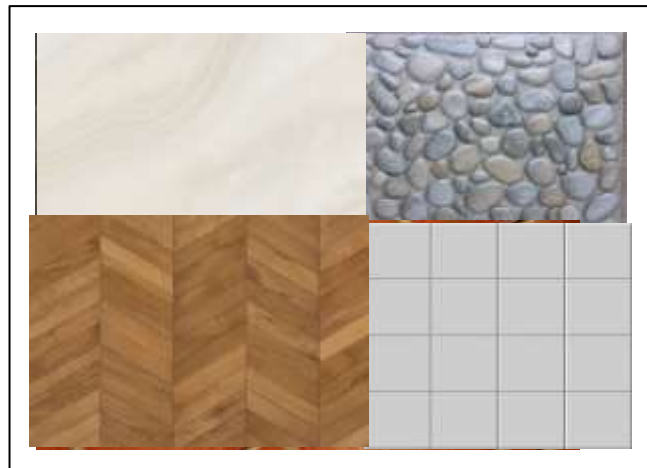
sebagai ruang perantara agar pengguna tidak merasakan perbedaan mencolok yang janggal ketika berpindah dari satu ruang ke ruang yang lain.

Pertama, ruang dengan tema Manggarai yaitu lobi, villa, dan bangunan hotel (ditunjukkan dengan warna biru). Hal ini untuk memunculkan karakter desain Manggarai yang lebih banyak. Dengan begitu pengguna akan merasakan suasana Manggarai yang lebih intens. Kedua, ruang dengan tema perpaduan budaya Manggarai dan Jawa yaitu *function room*, restoran, dan kantor (ditunjukkan dengan warna kuning).

4.6 Aplikasi Konsep Desain

4.6.1 Aplikasi Konsep pada Lantai

Lantai menggunakan material kayu dan travertine pada toko souvenir, restoran, *function room*, kantor, dan hotel. Khusus untuk villa tetap menggunakan material kayu eksisting. Untuk area kamar mandi digunakan keramik dengan tekstur alam. Penggunaan material-material tersebut untuk menampilkan suasana alami pada ruangan. Untuk menunjukkan suasana mewah digunakan kayu dan travertine.



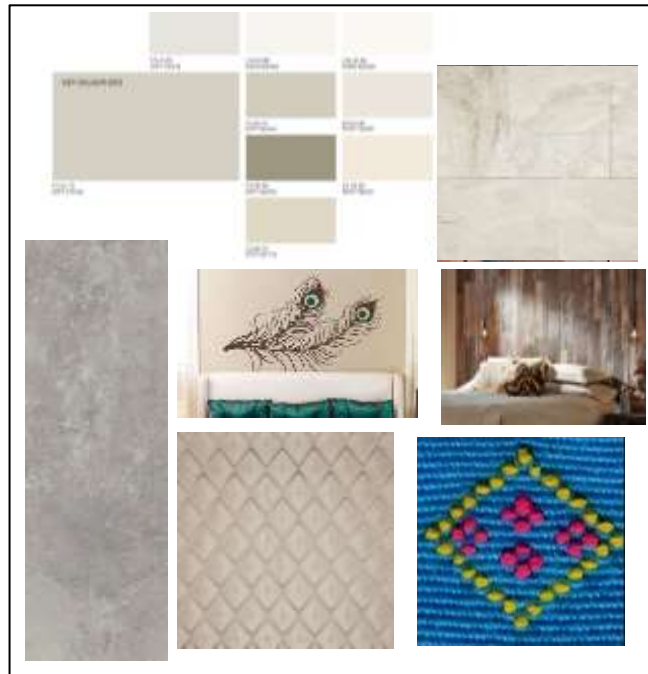
Gambar 4.16 Konsep Lantai

Sumber: Google Images

4.6.2 Aplikasi Konsep pada Dinding

Pada dinding villa digunakan material kayu. Untuk ruangan lain digunakan batu breksi sebagai elemen alami dan cat dengan warna abu-abu serta putih untuk menonjolkan kesan bersih dan luas. Bentuk pada dinding diambil

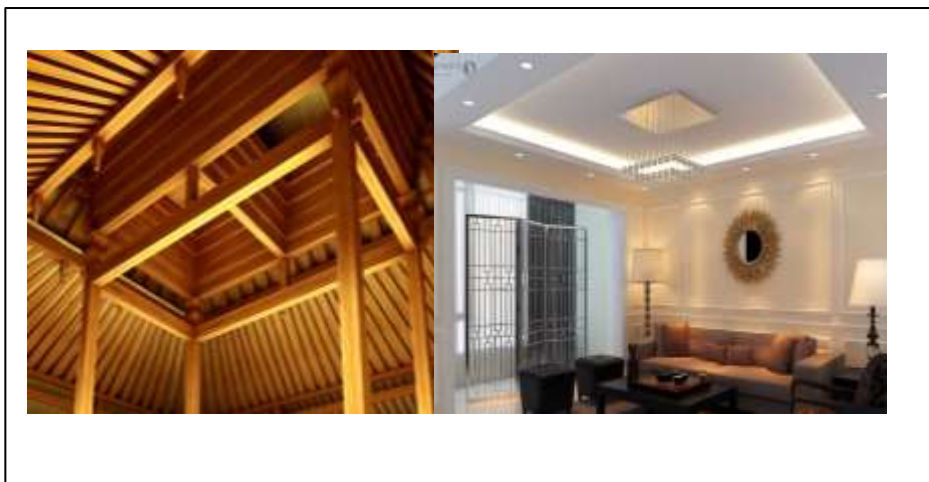
dari motif mata manuk. Semua pintu utama toko souvenir dan lobi menggunakan gebyok (budaya Jawa) untuk memberi kesan megah pada ruangan.



Gambar 4.17 Konsep Dinding
Sumber: Google Images

4.6.3 Aplikasi Konsep pada Plafon

Plafon dibagi menjadi beberapa jenis. Yaitu plafon plafon joglo dengan saka guru dan plafon gypsum. Plafon dibuat sederhana dengan menggunakan satu warna agar memberikan kesan ruangan yang besar.

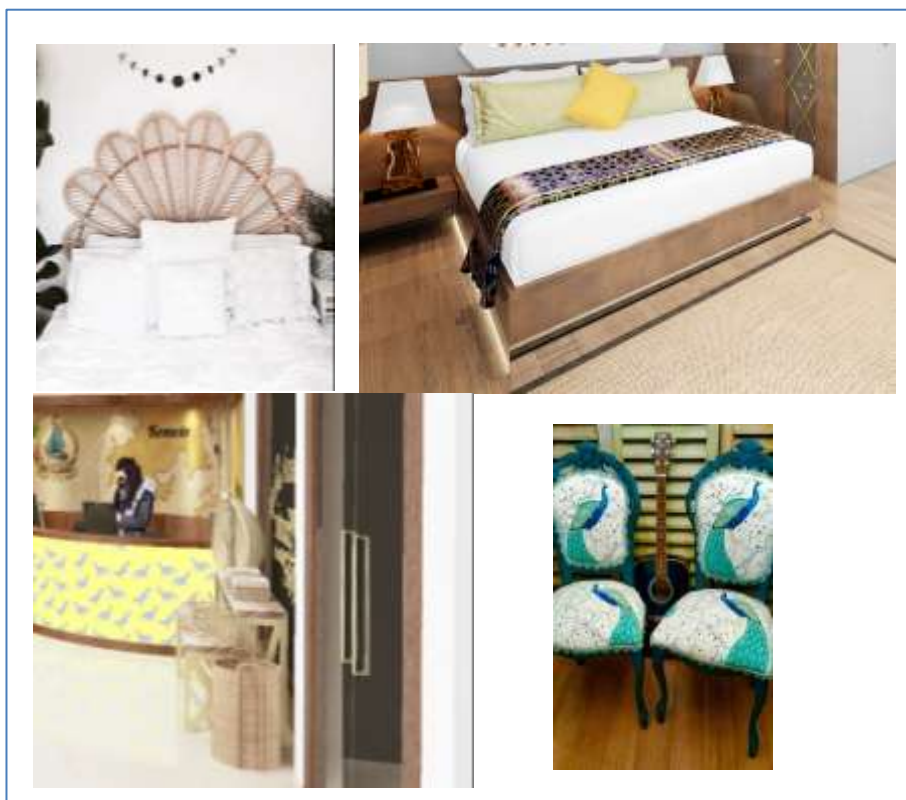


Gambar 4.18 Konsep Plafon
Sumber: Google Images



4.6.4 Aplikasi Konsep pada Furnitur

Furnitur memiliki bentuk sederhana agar nampak mewah dari transformasi bentuk khas (merak dan mata manuk). Komodo ditampilkan dengan tetap mempertahankan keseluruhan wujud komodo sebagai motif maupun patung. Material yang digunakan pada furnitur berupa material-material alam untuk kesan alami dan metal warna emas untuk kesan mewah. Sedangkan untuk *upholstery* menggunakan kain songke atau warna dari unsur khas yang lain.



Gambar 4.19 Konsep Furnitur
Sumber: Google Images

4.6.5 Aplikasi Konsep pada Elemen Estetis

Elemen estetis menggunakan material kayu sebagai material utama. Bentuk mengambil bentukan alami kayu atau geometris dengan memadukan unsur komodo, mata manuk, atau bulu merak.



Gambar 4.20 Konsep Elemen Estetis Manggarai
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Elemen estetis tema Manggarai mengambil bentuk komodo atau mata manuk yang dikombinasikan dengan motif dan warna tumbuhan. Sedangkan untuk tema Jawa menggunakan motif dan warna merak.



Gambar 4.21 Konsep Elemen Estetis Jawa
Sumber: Pinterest

4.6.6 Aplikasi Konsep pada Warna

Konsep warna Manggarai diambil dari warna kain songke Manggarai yang dipakai yaitu warna hangat yaitu warna hijau dan oranye untuk memberikan kesan alami dan segar. Namun karena warna-warna tersebut dapat memberikan efek tidak fokus dan panas maka diaplikasikan warna putih, abu-abu, dan coklat yang diambil dari warna alam sebagai warna dominan. Warna abu-abu dan coklat yang merupakan skema warna tanah diharapkan dapat memberikan suasana alami, nyaman, dan tenang. Kemudian ditambahkan warna hitam sebagai aksentuasi. Karena warna hitam merupakan warna dasar kain songke namun apabila digunakan terlalu banyak akan memberikan kesan sempit dan suram.



Gambar 4.22 Konsep Warna Manggarai
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Konsep warna Jawa diambil dari warna merak. Warna-warna yang digunakan yaitu warna split komplementer hijau kebiruan, ungu, dan kuning. Untuk menghadirkan suasana yang rileks dan tenang digunakan warna tanah yaitu coklat dan putih gading.



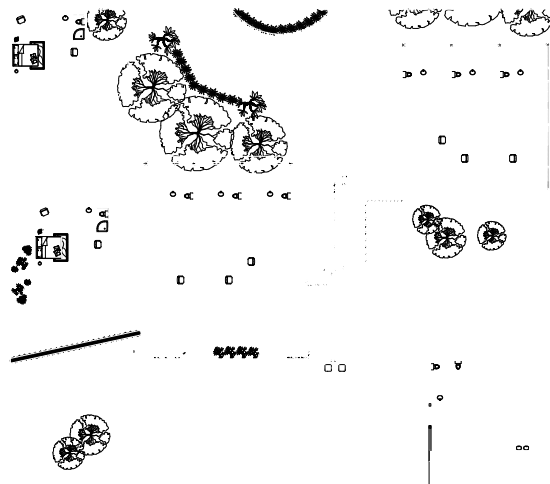
Gambar 4.23 Konsep Warna Jawa
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 Alternatif Layout

5.1.1 Alternatif Layout 1



Gambar 5.1 Alternatif Layout 1
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Pada alternatif satu tempat tidur menghadap arah selatan atau utara karena terdapat bukaan pada sisi timur sehingga apabila tidur tidak akan langsung terkena cahaya matahari yang menyilaukan namun kelemahannya yaitu tidak bisa menikmati sinar matahari terbit dengan duduk bersandar di atas tempat tidur.

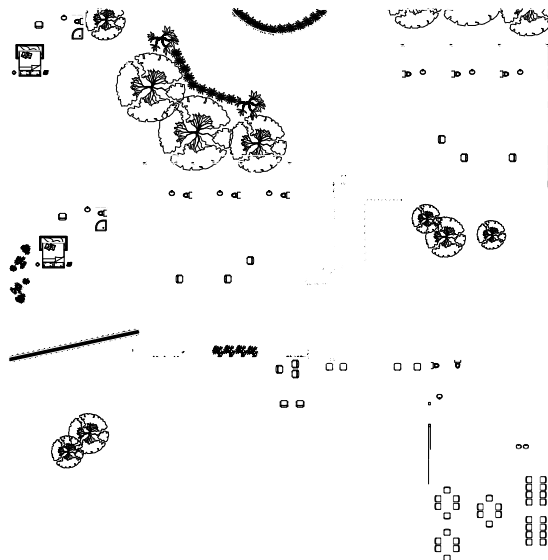
Untuk toko souvenir dibuat furniture dengan pembagian area yaitu bagian tengah merupakan display untuk aksesoris dan patung, sisi kiri untuk baju dan tas, sisi kanan perhiasan, dan bagian belakang untuk kain tenun agar kain tidak mudah kotor dan memberi kesan eksklusif.

Sementara lobi pada bagian tengah terdapat empat kursi tunggu dan sekaligus sebagai pemecah sirkulasi manusia. Tempat duduk restoran diberi sofa



panjang diperuntukkan sebagai ganti dari ketiadaan *lounge*. Namun dengan penataan seperti ini kapasitas restoran menjadi lebih sedikit.

5.1.2 ALternatif Layout 2

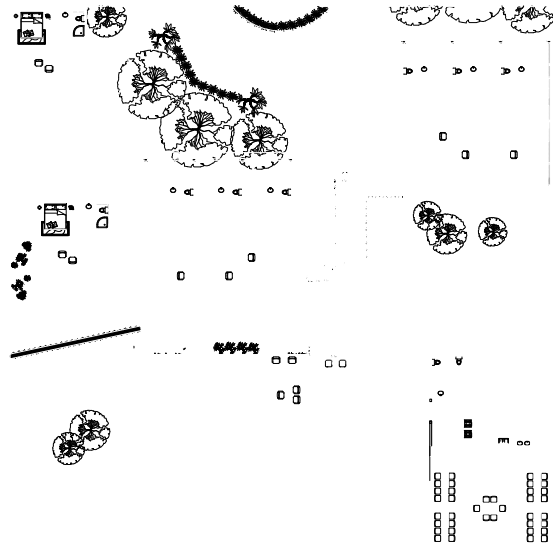


Gambar 5.2 Alternatif Layout 2
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Pada alternatif ini tempat tidur villa menghadap sisi barat bangunan. Dengan posisi seperti ini pengguna akan lebih dapat merasakan dingin dari AC dan dapat menonton televisi tanpa adanya gangguan seperti melihat orang berjalan di luar bangunan.

Sofa panjang pada alternatif sebelumnya diletakkan pada bagian restoran yang menghadap ke arah jalan raya dengan tujuan pengguna merasa semakin nyaman karena dapat melihat pemandangan pegunungan. Sementara untuk lobi dan toko souvenir tidak ada perubahan yang signifikan.

5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5.3 Alternatif Layout 3
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Tempat tidur villa pada alternatif ini menghadap ke arah timur. Tujuannya yaitu agar pengguna mendapatkan akses pemandangan pegunungan di arah timur dan mendapatkan cahaya matahari pagi. Untuk menghindari silau dapat dipasang kaca rayban. Penyusunan furnitur pada area restoran pada alternatif ini lebih menekankan pada kapasitas pengguna yang dapat ditampung dalam satu waktu dengan mengacu pada kapasitas pengguna *function room* yaitu sebanyak 50 orang.

Pada toko souvenir meja tengah ruangan tetap dipertahankan dengan pertimbangan bahwa meja tersebut dapat terlihat dari luar bangunan sehingga dapat menjadi tempat *display* untuk menarik pembeli.



5.1.4 Weighted Method

KRITERIA/TUJUAN	A	B	C	D	E	HASIL	RANKING	MARK	BOBOT RELATIF
A. Standar Ergonomi	-	0	0	0	0	0	V	50	0,14
B. Alur Sirkulasi	1	-	1	1	0	3	II	80	0,23
C. Kapasitas Pengunjung	0	0	-	1	0	1	IV	60	0,17
D. Fasilitas Penunjang	1	0	1	-	0	2	III	70	0,20
F. Keselarasan Denah dengan Konsep	1	1	1	1	-	4	I	90	0,26
OVERALL VALUE								350	1,0

OBJECTIVE	W	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
A. Standar Ergonomi	0,14	Tingkat kenyamanan secara fisik dan psikis sesuai standar ergonomi interior	G	2	0,28	VG	4	0,56	VG	5	0,17
B. Alur Sirkulasi	0,23	Pembagian ruang dapat diaplikasikan sesuai fungsinya	G	3	0,69	G	2	0,46	VG	4	0,92
C. Kapasitas Pengunjung	0,17	Pembagian ruang disesuaikan dengan fungsi ruang dan pengguna	G	3	0,51	VG	4	0,68	VG	4	0,68
D. Fasilitas Penunjang	0,20	Penerapan/penambahan fasilitas penunjang sesuai standar hotel bintang 3	G	3	0,6	G	3	0,6	VG	4	0,80
F. Keselarasan Denah dengan Konsep	0,26	Keselaranan layout dengan konsep budaya Manggarai dan Jawa	VG	5	1,3	VG	5	1,3	VG	5	1,3
OVERALL VALUE			16			18			22		

Tabel 5.1 *Weighted Method*
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Dari perhitungan dengan tabel *Weighted Method* di atas, maka layout yang terpilih adalah layout Alternatif 3, karena dari standar ergonomi, alur sirkulasi, fasilitas penunjang, dan keselarasan denah dengan konsep memiliki nilai kecocokan tertinggi.

5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih



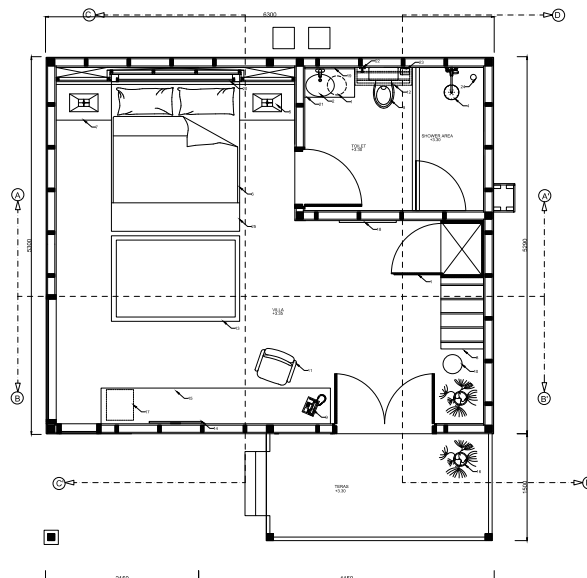
Gambar 5.4 Pengembangan Layout Terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Dari alternatif layout terpilih kemudian dikembangkan dan diolah kembali. Pengembangan berupa penambahan furnitur di toko souvenir, restoran, dan *function room* agar kapasitas ruang dapat digunakan secara optimal. Gudang-gudang juga dikembangkan ulang agar tata letaknya mudah diakses pada saat proses *loading* barang.

5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1

Ruang terpilih yang pertama yaitu villa. Villa dipilih karena merupakan ruang yang sangat penting bagi suatu hotel.

5.3.1 Layout Furnitur



Gambar 5.5 Layout Furnitur Villa
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Villa menghadap ke arah timur sehingga tempat tidur diletakkan di sisi barat agar mendapatkan pemandangan pagi hari melalui jendela di depan tempat tidur. Layout furnitur menyebar di sekeliling ruang agar terdapat area kosong di bagian tengah ruang untuk memberikan sirkulasi dan suasana yang lebih lapang.



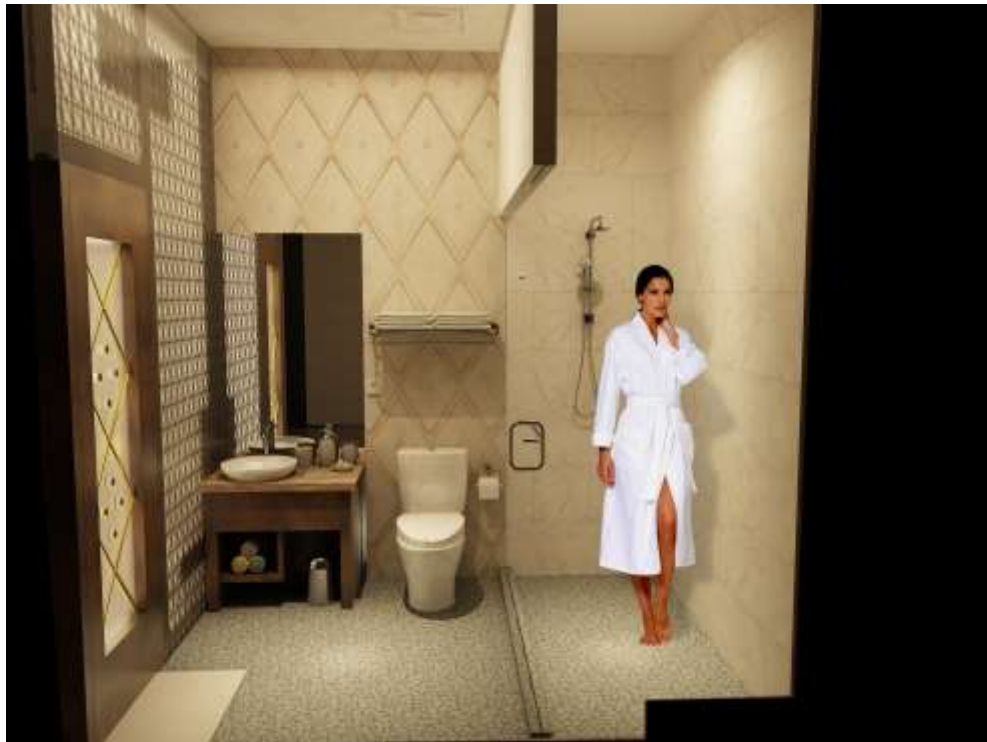
5.3.2 Gambar 3D



Gambar 5.6 View 1 Villa
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Gambar 5.7 View 2 Villa
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Gambar 5.8 View 3 Villa
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

5.3.3 Furnitur dan Elemen Estetis

a. Furnitur

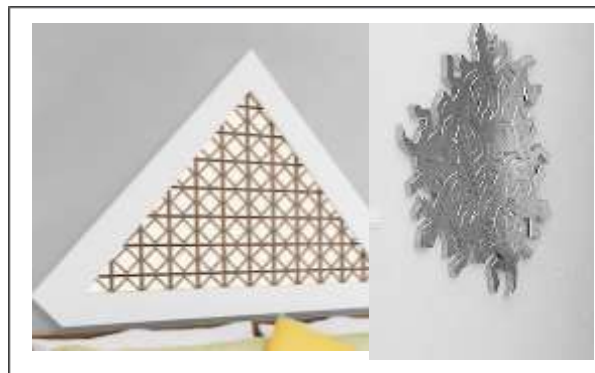


Gambar 5.9 Furnitur Villa
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Furnitur di villa menggunakan bentuk geometris sederhana agar terbentuk suasana yang ringan dan mewah pada ruang. Material yang digunakan untuk mendukung kesan tersebut yaitu *plywood* dengan *finishing* HPL motif kayu. Untuk kursi makan menggunakan rangka metal dengan hasil akhir warna emas agar memunculkan kesan mewah dengan *upholstery* midili warna hijau. Kain midili dipilih karena teksturnya yang mendekati suede dimana kain suede identic dengan kesan mewah. Namun kain midili tidak akan meninggalkan jejak warna yang lebih gelap apabila tersentuh sehingga lebih nyaman untuk dipandang.

b. Elemen Estetis



Gambar 5.10 Elemen Estetis Villa
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

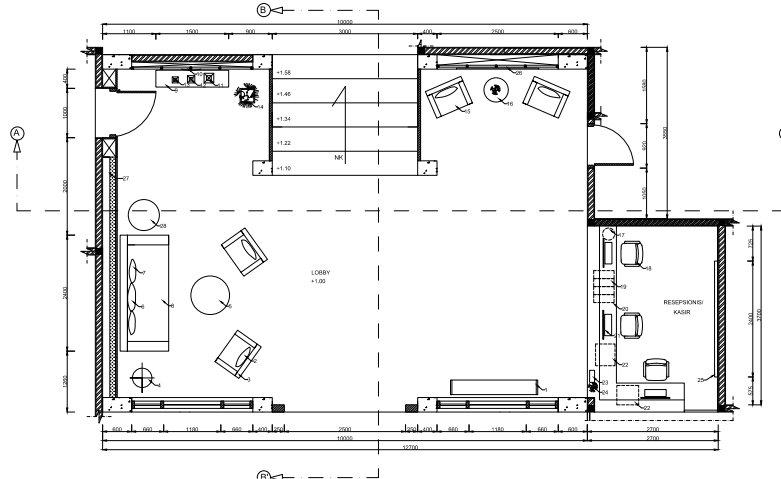
Elemen estetis villa yaitu metal *cutting* komodo dengan finish chrome untuk memberikan kesan mewah dan modern. Pada *backdrop* tempat tidur terdapat lampu dinding tanam dengan bentuk segitiga atau setengah mata manuk dengan kerawang cnc motif mata manuk.

5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

Ruang terpilih kedua yaitu lobi. Lobi dipilih karena merupakan salah satu ruang yang termasuk dalam syarat mutlak hotel bintang 3 yang memiliki fungsi penting bagi kelancaran aktivitas hotel.



5.4.1 Layout Furnitur



Gambar 5.11 Layout Lobi
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Layout lobi diatas menggabungkan area respsonis dengan area kasir restoran yang sebelumnya terpisah pada denah alternatif terdahulu. Hal ini untuk membuat ruangan lebih efisien secara fungsi dikarenakan ukuran lobi yang kecil.

5.4.2 Gambar 3D



Gambar 5.12 View 1 Lobi
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Gambar 5.13 View 2 Lobi
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Gambar 5.14 View 3 Lobi
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

5.4.3 Furnitur dan Elemen Estetis

a. Furnitur



Gambar 5.15 Furnitur Lobi
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Furnitur lobi terbentuk dari perpaduan budaya Manggarai. Meja resepsionis menggunakan metal *cutting* motif komodo. Sofa lobi memiliki sandaran lengan dan bahu agar pengguna merasa nyaman. Pada area duduk utama sofa dibuat dengan sandaran rendah agar orang merasa nyaman tetapi tidak untuk jangka waktu yang lama. Hal ini dimaksudkan agar terjadi pergiliran pengguna yang duduk. Sementara area duduk di dekat toilet dibuat dengan sandaran tinggi karena diperuntukkan bagi pengguna yang memerlukan waktu duduk yang lama namun tetap memberikan privasi kepada pengguna tersebut sehingga merasa nyaman. Dengan kursi yang demikian juga membuat orang tidak merasa bosan apabila menunggu antrian toilet yang panjang.



b. Elemen Estetis

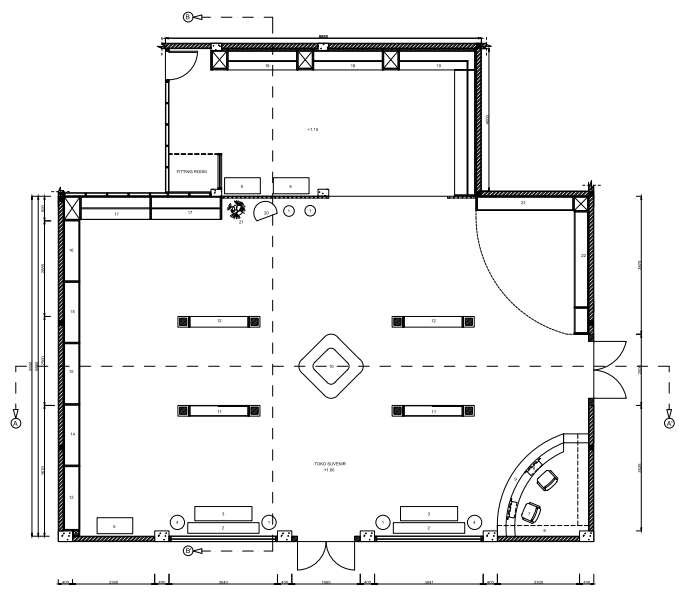


Gambar 5.16 Elemen Estetis Lobi
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Elemen estetis *backdrop* menggunakan material batu breksi dengan *signage* Hotel Exotic Komodo berwarna emas untuk kesan mewah. *Standing lamp* menggunakan material kayu dengan kap lampu bermotif mata manuk dan lidah komodo.

5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3

5.5.1 Layout Furnitur



Gambar 5.17 Layout Furnitur Ruang Terpilih 3
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Layout ruang terpilih ketiga atau toko souvenir mencerminkan peran unsur Jawa dalam desain. Yakni melalui bentuk lengkung pada area kasir dan *snack corner*. Unsur Manggarai dalam layout yaitu adanya meja berbentuk mata manuk pada area tengah ruang sebagai *display* patung komodo.

5.5.2 Gambar 3D



Gambar 5.18 View 1 Toko Souvenir
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Gambar 5.19 View 2 Toko Souvenir
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



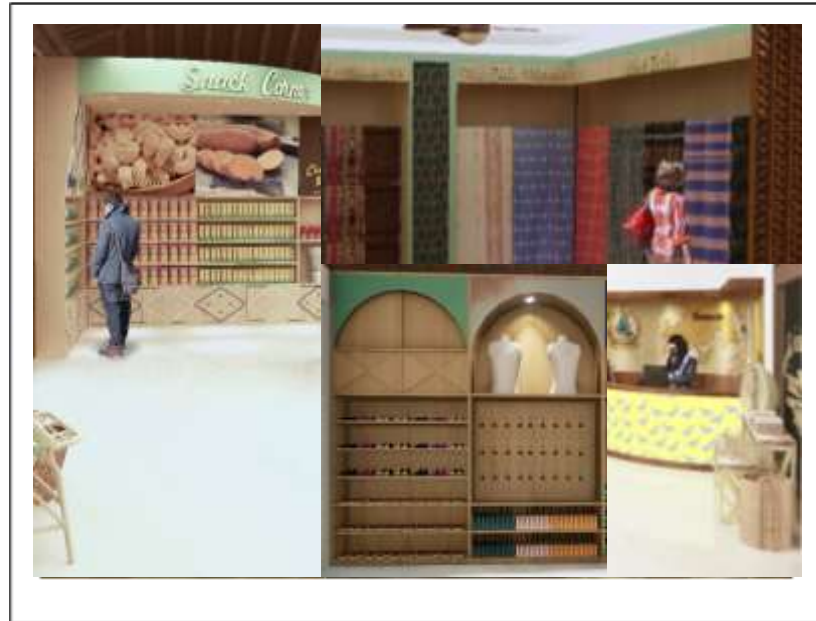
Gambar 5.20 View 3 Toko Suvenir
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis



Gambar 5.21 View 4 Toko Suvenir
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

5.5.3 Furnitur dan Elemen Estetis

a. **Furnitur**



Gambar 5.22 Furnitur Toko Suvenir
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Furnitur merupakan perpaduan dari bentuk bulu merak dan motif mata manuk. Dikarenakan untuk memberi tampilan yang lebih sederhana dan geometris agar selaras dengan motif mata manuk maka diambil bentuk dasar dari bulu merak pada bagian ujung yaitu bentuk setengah lingkaran.

Bentuk ini kemudian diaplikasikan dalam bentuk furnitur yakni meja kasir, *ceiling snack corner*, dan pada bagian atas rak etalase barang souvenir. Warna-warni bulu merak yakni ungu, kuning keemasan serta hijau kebiruan diaplikasikan pada bagian furnitur yang telah disampaikan sehingga dapat lebih menonjolkan kesan karakter dari bulu merak itu sendiri.

Sementara motif mata manuk diaplikasikan sebagai motif pada furnitur rak pajang makanan dan souvenir, rak pajang patung komodo, serta pada kaki penyangga meja pajang yang terletak di belakang jendela toko souvenir.



b. Elemen Estetis



Gambar 5.23 Elemen Estetis Toko Souvenir
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

Pada toko souvenir tidak banyak terdapat elemen estetis karena akan menambah ramainya suasana ruang sehingga ruang akan terasa menjadi lebih sempit. Sehingga digunakan elemen estetis yang fungsional seperti partisi kerrawang motif mata manuk, *hanger* baju pada area *fitting room* dengan bentuk mata manuk, dan frame yang diharapkan dapat diisi dengan gambar-gambar yang menjadi daya tarik pariwisata Labuan Bajo.

Elemen Jawa berupa lukisan merak di dinding sebagai *statement* bahwa pada ruang tersebut terdapat unsur merak selain bentuk dan warna pada furnitur. Selain itu juga terdapat kursi rotan berbentuk merak yang difungsikan sebagai elemen estetis.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

- a. Tampilan bangunan eksisting telah disesuaikan dengan budaya setempat.
- b. Desain interior Hotel Exotic Komodo dengan konsep budaya Manggarai dan Jawa telah disesuaikan dengan kondisi sekitar.
- c. Desain interior Hotel Exotic Komodo telah disesuaikan standar hotel bintang 3.
- d. Konsep desain interior telah disesuaikan dengan citra yang ingin ditampilkan oleh pemilik dan pengguna.

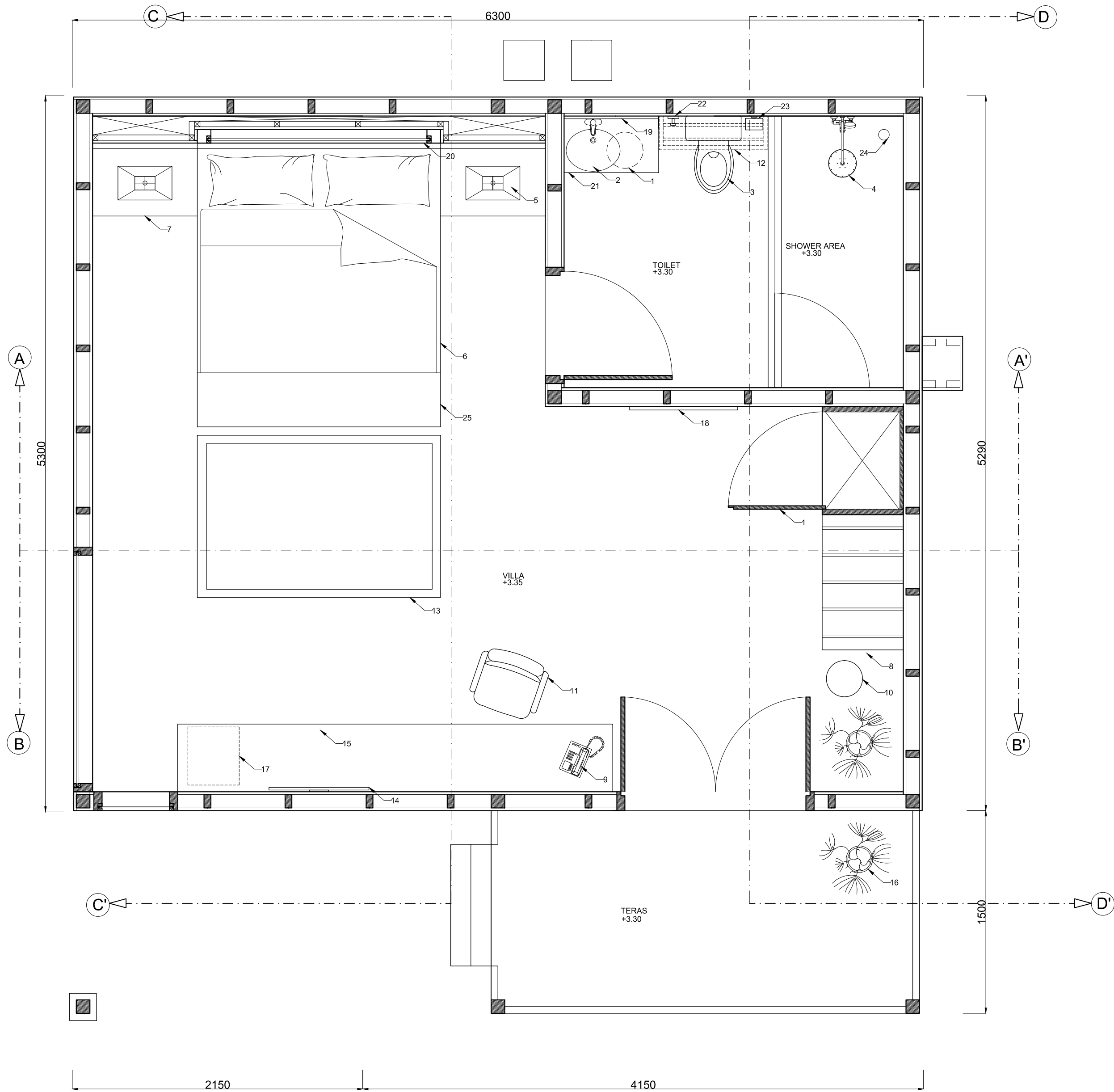
6.2 Saran

- a. Bangunan hotel sebaiknya merefleksikan budaya setempat.
- b. Agar dapat ditambahkan akses yang nyaman bagi penyandang disabilitas.
- c. Agar bangunan hotel diseragamkan sehingga tercipta satu kesatuan dalam area hotel.

DAFTAR PUSTAKA

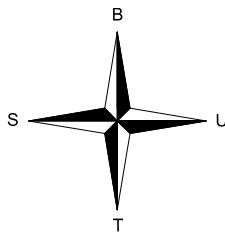
- [1] Ani Himawati, Esti Anantasari, M. Zamzam Fauzanafi. 1999. *Reog Ponorogo: Antara Identitas, Komoditas, dan Resistensi*. Yogyakarta: Buletin Penalaran Mahasiswa UGM. Vol 6 No. 1 Oktober 1999. Hal. 5-8.
- [2] Dagur, Anthony Bagul. 1996. *Kebudayaan Manggarai Sebagai Salah Satu Khasanah Kebudayaan Nasional*. Surabaya: UBHARA Press.
- [3] Desa Seni. [daring] diakses dari: <http://www.desaseni.com/> pada tanggal 11 Oktober 2016, pukul 22.00 WIB.
- [4] Farhan, Afif. 2016. *Komodo, Berterimakasihlah pada Amerika*. [daring] diakses dari: <https://travel.detik.com/read/2016/10/28/131015/3331696/1382/komodo-berterimakasihlah-pada-amerika> pada tanggal 22 Januari 2017, pukul 17.55 WIB.
- [5] Harmadi, Ekowati. 2014. *Klasifikasi Hotel*. [daring] diakses dari: <http://blogsy-semangatbaruku-20.blogspot.co.id/2014/09/klasifikasi-hotel.html> pada tanggal 7 November 2016, pukul 20.15 WIB.
- [6] Hotel Resort. 2008. [daring] diakses dari: <https://battlemyworm.wordpress.com/hotel-resort/>, pada tanggal 09 Desember 2016.
- [7] Jenis-jenis Warna Berdasarkan Keharmonisannya. [daring] diakses dari: <http://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/> pada tanggal 12 April 2017, pukul 22.15 WIB.
- [8] Marlina, Endy. 2008. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta: Andi.
- [9] Mengenal Struktur Joglo. [daring] diakses dari: <http://pembuatjoglo.blogspot.co.id/2016/04/mengenal-struktur-joglo.html> pada tanggal 02 Oktober 2016, pukul 19.30 WIB.
- [10] Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- [11] Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- [12] Pamungkas, Abdi. 2012. *Ciri-ciri Komodo dan Pengetahuannya*. [daring] diakses dari: <http://www.diwarta.com/2012/06/25/ciri-ciri-komodo-dan-pengetahuannya.html> pada tanggal 11 Oktober 2016, pukul 19.40 WIB.

- [13] Panggur, Maria Rosdalima. 2015. *Asal-Usul Komodo Antara Cerita rakyat dan fakta Alamiah*. [daring] diakses dari: <http://www.floresa.co/2015/07/02/asal-usul-komodo-antara-cerita-rakyat-dan-fakta-ilmiah/2/> pada tanggal 11 Oktober 2016, pukul 19.55 WIB.
- [14] Plataran. 2015. *Plataran Komodo*. [daring] diakses dari: <http://plataran.com/komodo> pada tanggal 16 Oktober 2016, pukul 16.30 WIB.
- [15] Rahayu, Adhifah. 2012. *Peran Warna Dalam Arsitektur Sebagai Salah satu Kebutuhan Manusia*. Skripsi Sarjana Fakultas Teknik Universitas Indonesia Depok: Tidak diterbitkan.
- [16] Senudin, Amelia Yulivania. 2016. *Studi Eksplorasi Etnomatika pada Lingko Lodok dalam Budaya Masyarakat Manggarai*. Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- [17] Taman Nasional Komodo. [daring] diakses dari: https://tourism.nttprov.go.id/objek/4-taman_nasional_komodo pada tanggal 12 April 2017, pukul 23.25 WIB.
- [18] Tracy, Mariska. 2016. *Mengenal Klasifikasi Hotel Berdasarkan Bintang*. [daring] diakses dari: <https://www.pegipegi.com/travel/mengenal-klasifikasi-hotel-berdasarkan-bintang/> pada tanggal 10 November 2016, pukul 22.00 WIB.
- [19] Wahyu. 2014. *Arti, Makna, dan pengertian Gebyok*. [daring] diakses dari: <http://rumahgebyok.com/arti-makna-dan-pengertian-gebyok/> pada tanggal 11 November 2016, pukul 20.23 WIB.
- [20] Zogara, Yohanis (Ed). 2016. *Statistik Daerah Kabupaten Manggarai Barat Tahun 2016*. Manggarai Barat: Badan Pusat Statistik Kabupaten Manggarai Barat.



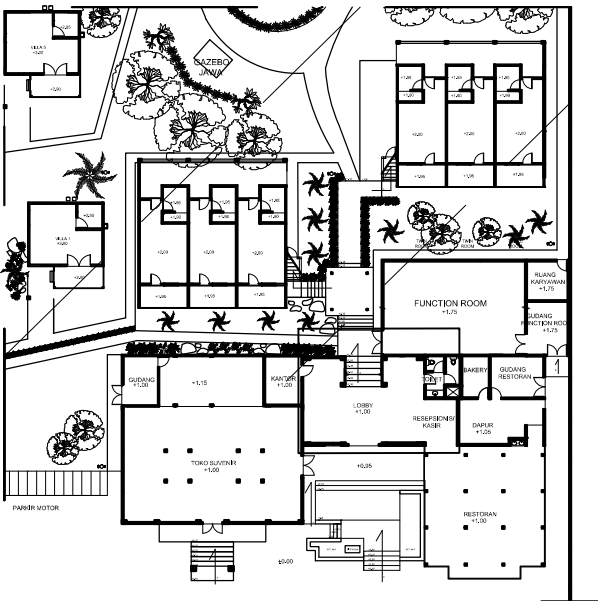
KEYPLAN

LEGEND	
1	LEMARI PAKAIAN 110x60cm
2	WASTAFEL EX. TOTO LW536CJ uk. d45cm t110cm
3	TOILET 3L DUAL FLUSH EX. TOTO CW630J
4	SHOWER COLUMN SET EX. TOTO T492SR
5	LAMPU MEJA uk. 25x40x60cm
6	QUEEN BED EX. ELITE 180X200X50CM
7	NAKAS KAYU uk. 50x77.5x50cm
8	LUGAGE uk. 80x60x50cm
9	TELEPON EX. PANASONIC
10	TEMPAT SAMPAH EX. KRISBOW d25cm
11	KURSI MAKAN uk. 65x48x95cm
12	RAK HANDUK EX. TOTO TX726AE uk. 72x19x14cm
13	KARPET MICROFIBER WARNA BEIGE uk. 120x180cm
14	TELEVISI LED 32" EX. SHARP
15	MEJA KERJA/MAKAN 50x322x75cm
16	POT TANAMAN KERAMIK PUTIH d30cm
17	MINI FRIDGE EX. ELECTROLUX uk. 43x38x55cm
18	METAL CUTTING KOMODO uk. 80x4x80cm
19	CERMIN FRAMLESS uk. 0.3x70x210cm
20	LAMPU DINDING uk. 10x180x150cm
21	MEJA RIAS uk. 50x70x90cm
22	SHOWER SPRAYEX. TOTO TX403SM
23	TISSUE HOLDER EX. TOTO TX703AE
24	AFUR KAMAR MANDI EX. TOTO TX1AV1N
25	BED RUNNER KAIN TENUN SONGKE MANGGARAI

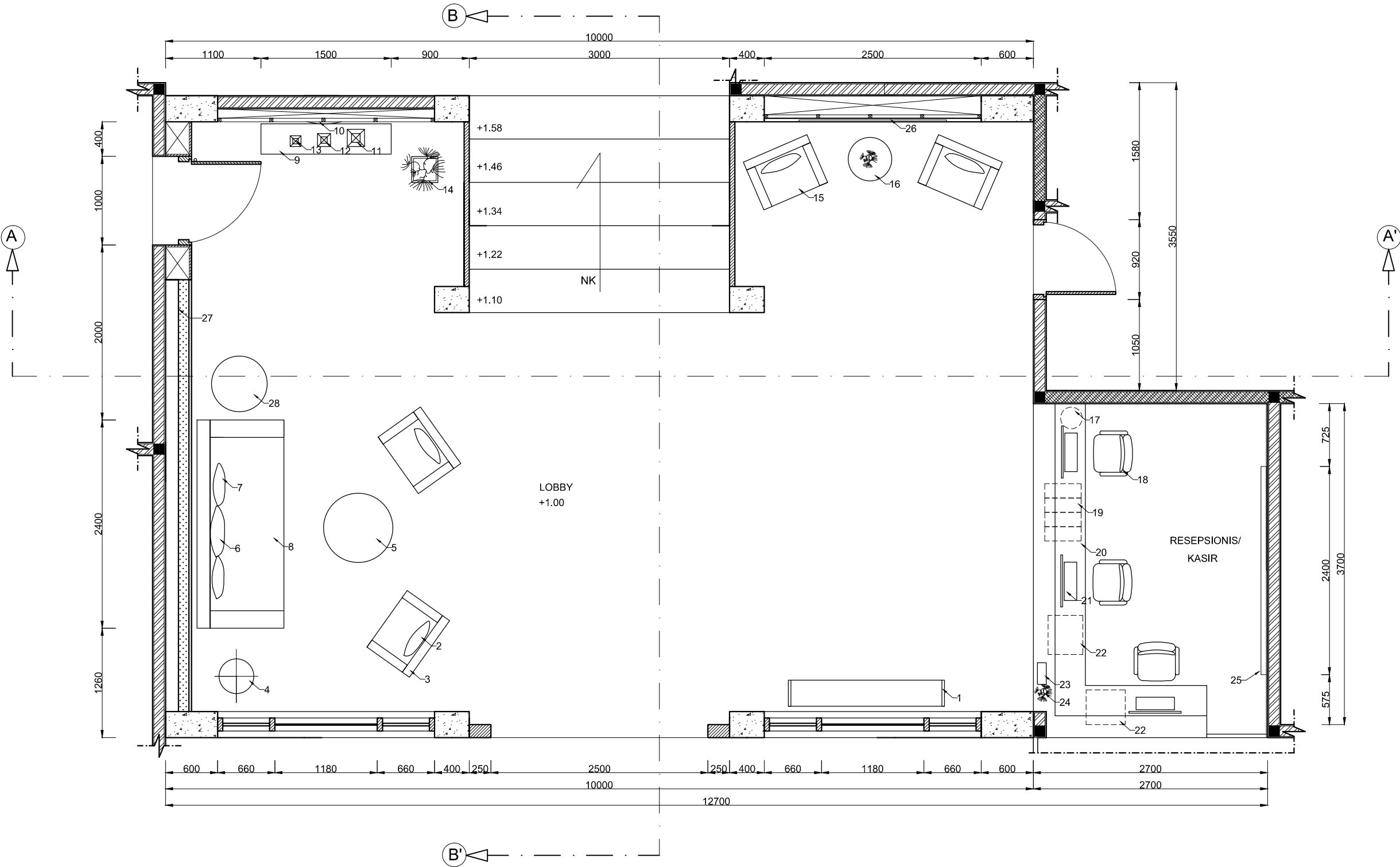


DENAH FURNITUR RUANG TERPILIH 1
SKALA : 1:25

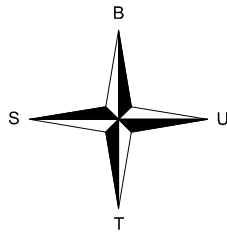
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR HOTEL EXOTIC KOMODO DENGAN KONSEP BUDAYA MANGGARAI DAN JAWA	NAMA : NABILA DHIA LAHURY	TANGGAL: 02/07/2017	NILAI	ASISTENSI
	NRP : 3813100059	SKALA: 1:25		
	DOSEN : Ir. R. ADI WARDOYO,MMT	SATUAN: MM		
JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	JUDUL: DENAH FURNITUR RUANG TERPILIH 1 (VILLA)			



KEYPLAN

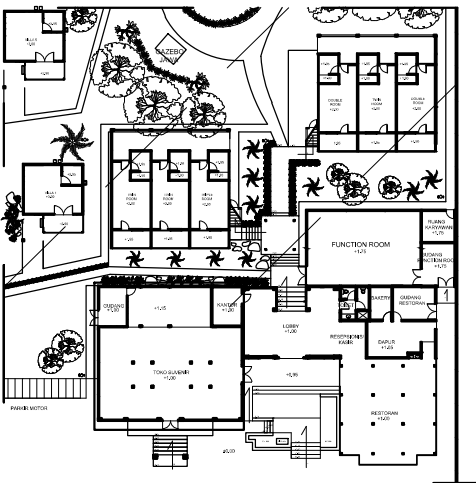


LEGEND	
1	RAK MAJALAH DAN BROSUR uk. 30x180x120cm
2	THROW PILLOW MOTIF TENUN TYPE A uk. 50x50cm
3	WINGED CHAIR TYPE A uk. 60x80x100cm
4	STANDING LAMP uk. d40cm t144cm
5	COFFEE TABLE TYPE A uk. d80cm t45cm
6	THROW PILLOW MOTIF TENUN TYPE B uk. 55x55cm
7	THROW PILLOW POLOS uk. 50x50cm
8	SOFA uk. 100x240x90cm
9	MEJA CONSOLE uk. 30x150x110cm
10	PATUNG KOMODO A uk. 50x120cm
11	TABLE LAMP DEKORATIF TYPE A uk. 20x20x40cm
12	TABLE LAMP DEKORATIF TYPE B uk. 15x15x30cm
13	TABLE LAMP DEKORATIF TYPE C uk. 12.5x12.5x25cm
14	POT PALEM BAMBU uk. 30x30x40cm
15	WINGED CHAIR TYPE B uk. 60x80x127cm
16	COFFEE TABLE TYPE B uk. d50cm t45cm
17	DUSTBIN 9L uk. d24 t35cm
18	KURSI KANTOR uk. 52x48x99cm
19	SAFETY DEPOSIT BOX uk. 16.5x42x7.5cm
20	MEJA RESEPSIONIS uk. 200x385x110cm
21	SET KOMPUTER AIO PC 19"
22	SAFETY BOX uk. 40x45x70cm
23	KOTAK ATK uk. 10x25x12cm
24	VAS BUNGA uk. d10cm t20cm
25	SIGNAGE HOTEL uk. 6x240x120cm
26	CERMIN FRAME BATU KAPUR
27	BACKDROP BATU KALI
28	OTTOMAN KAIN TENUN uk. d64cm t45cm

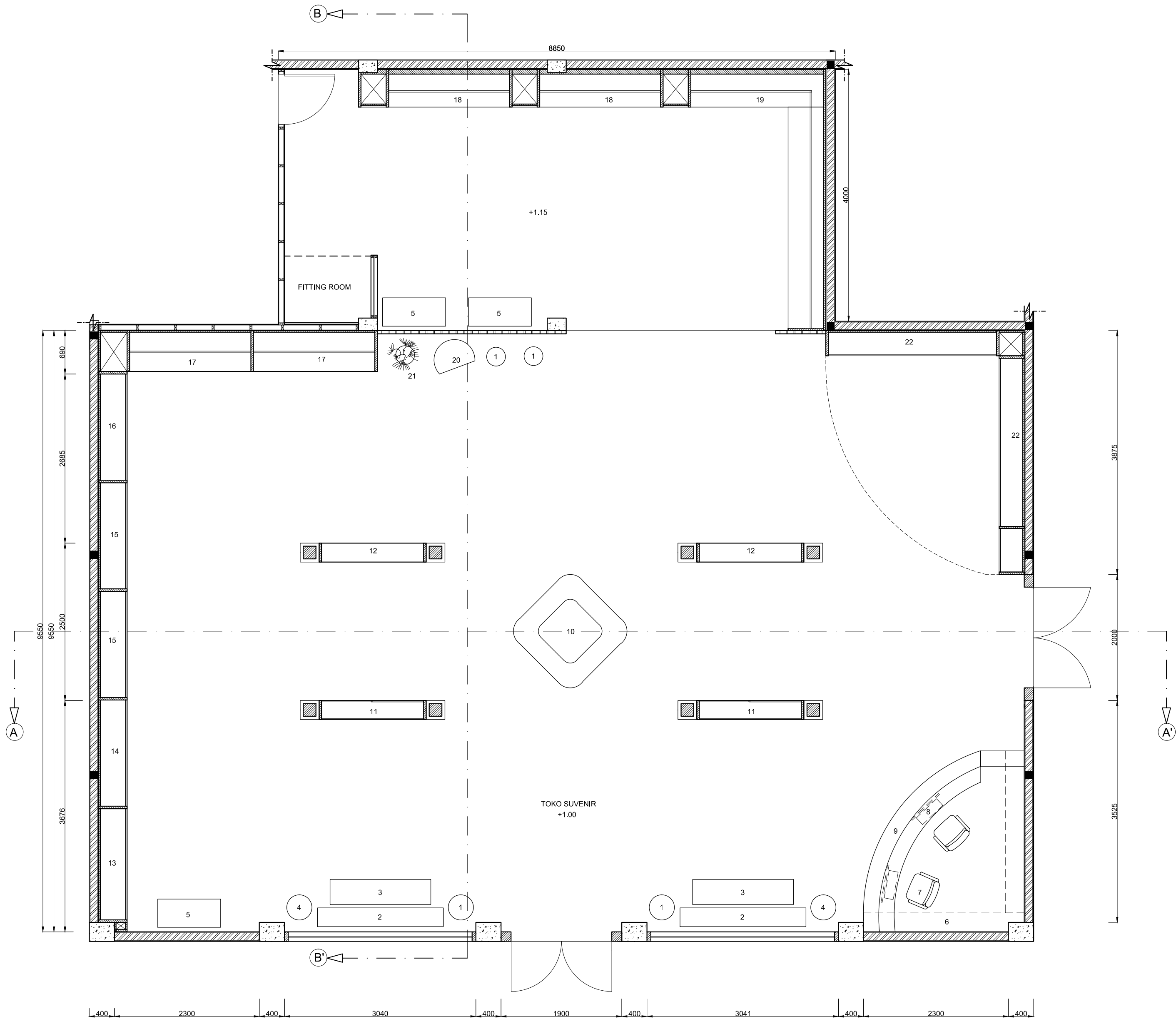


DENAH FURNITUR RUANG TERPILIH 2
SKALA : 1:50

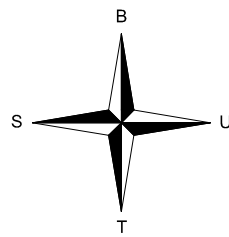
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR HOTEL EXOTIC KOMODO DENGAN KONSEP BUDAYA MANGGARAI DAN JAWA	NAMA : NABILA DHIA LAHURY	TANGGAL: 02/05/2017	ASISTENSI	NILAI
	NRP : 3813100059	SKALA: 1:50		
	DOSEN: Ir. R. ADI WARDOYO,MMT	SATUAN: MM		
JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	JUDUL: DENAH FURNITUR RUANG TERPILIH 2 (LOBBY)			



KEYPLAN



KETERANGAN	
1	KERANJANG TAS BELANJA uk. d40cm l75cm
2	MEJA DISPLAY TYPE A uk. 30x200x100cm
3	MEJA DISPLAY TYPE B uk. 40x160x75cm
4	KERANJANG AKSESORIS uk. d40cm l75cm
5	BENCH uk. 45x100x45cm
6	FLOATING SHELF uk. l30cm p custom
7	KURSI KANTOR uk. 52x48x99cm
8	SET KOMPUTER DAN ALAT KASIR
9	MEJA KASIR uk. custom
10	RAK DISPLAY KAYU TYPE A uk. 160x180x90cm
11	RAK DIPLAY KACA TYPE B uk. 30x170x90cm
12	RAK DISPLAY KAYU TYPE C uk. 30x170x90cm
13	DISPLAY CABINET TYPE A uk. 45x180x350cm
14	DISPLAY CABINET TYPE B uk. 45x170x350cm
15	DISPLAY CABINET TYPE C uk. 45x170x350cm
16	DISPLAY CABINET TYPE D uk. 45x170x350cm
17	DISPLAY CABINET TYPE E uk. 65x200x350cm
18	DISPLAY TENUN TYPE A uk. 60x528x270cm
19	DISPLAY TENUN TYPE B uk. 60x210-550x270cm
20	KURSI ROTAN MOTIF MERAUK uk. 60x50x100cm
21	POT TANAMAN INDOOR uk. d30cm l45cm
22	RAK SNACK uk. custom



DENAH FURNITUR RUANG TERPILIH 3
SKALA : 1:50

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR HOTEL EXOTIC KOMODO DENGAN KONSEP BUDAYA MANGGARAI DAN JAWA	NAMA : NABILA DHIA LAHURY	TANGGAL: 02/07/2017	ASISTENSI	NILAI
	NRP : 3813100059	SKALA: 1:50		
	DOSEN: Ir. R. ADI WARDOYO,MMT	SATUAN: MM		
JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	JUDUL: DENAH FURNITUR RUANG TERPILIH 3 (TOKO SUVENIR)			

BIODATA PENULIS



Penulis, Nabila Dhia Lahury dilahirkan di kota Kediri pada tanggal 15 Juli 1994. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TK Kemala Bhayangkari 41 Kota Kediri (1999-2001), SDN Sukorame 1 Kota Kediri (2001-2002), MI Al-Irsyad Kota Kediri (2002-2006), SMPN 1 Kota Kediri (2006-2009), SMAN 1 Kota Kediri (2009-2012). Pada tahun 2012 penulis diterima di S1 Jurusan Arsitektur Interior Universitas Ciputra Surabaya namun pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan jenjang S1 di Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Selama kuliah penulis terlibat dalam beberapa kegiatan kampus sebagai panitia kegiatan fakultas dan seminar. Penulis juga pernah mengikuti pameran Decorintex dan Indobuildtech di Surabaya dan menjadi salah satu delegasi Jurusan Desain Interior dalam Temu Karya Mahasiswa Desain Interior se-Indonesia XII (TKMDII-XII) di Universitas Trisakti Jakarta.

Penulis dapat dihubungi melalui alamat email dhiaidhea@gmail.com.